动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！

2013 01 Jan. 月号 总第五十一期

TWO DIMENSIONS MANIC

二次元狂热

睦月

光盘定价 25

本手册及附属礼品为非卖品随光盘赠送 不得单独出售



封面故事

『Through the Looking-glass』

4GB DVD光盘

NICO动画月月报12月号视频
『少女与战车』TV版9～10.5话
『中二病也要谈恋爱！』全集
魔女之家
NITRO.ROYALE-HEROINES.DUEL-
DieFeen－ねこみみのかけら
MariBato Plus
[蓝天使制作组]铳翼-体验版
刻痕III官方特典windows7系统主题
东方万事屋【试玩版】ver1.01
『そして、明日の世界より』OST
『eden*』OST

月之头脑与夜空之珠
八意永琳的医药一次设定考

技术流COSER袭来
天朝有爱东方Cosplay图鉴（四）

继『IB』之后走红网络的同人作
信不信由你的『魔女之家』简介

Elf最后的王牌『下级生』系列的名画师
是原画师，也是平凡女人的门井亚矢

与小圆脸师出同门的魔法少女！？
NitroPlus异色佳作『Sumaga』全解

京黑京蜜同台唱戏之正方辩词
原作党眼中的『Little Busters!』动画版

昨天，我们一起走过2012
漫谈GALGAME中的末世情结

不关心三次元也能看开心的喜闻乐见
国民少女团AKB48的2012大事记

『中二病也要谈恋爱』与邪气眼中二病史话
妄想战士的起源与京黑的逆袭

3 比那名居天子全身纸膜

2 组织给大家送温暖啦！冰冷的严冬，让八云紫温软的身体带来热度吧！
大尺寸高质量热水袋
请放心使用！

1 中国原创同人海报x2
中二病也要谈恋爱海报x1
少女与战车x1



二次元狂热

2013 年 1 月号 / 总第 51 期

本期封面作者：RA
本期封底作者：RA

二次元狂热工作室制作
发行热线：（010)64484866
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价 :25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

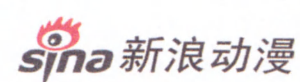
征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~

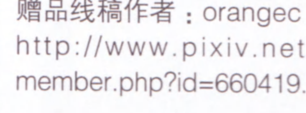

首席网络合作媒体


合作同人社团







赠品线稿作者：orangec
http://www.pixiv.net/member.php?id=660419.



光盘目录

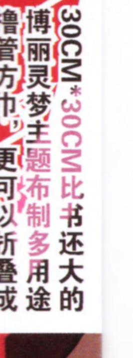
【视频欣赏】
NICO 动画月月报 12 月号视频
来自新居昭乃的信息
『少女与战车』TV 版 9 ~ 10.5 话
『中二病也要谈恋爱！』全集

【同人游戏精选】
魔女之家
NITRO.ROYALE-HEROINES.DUEL-
DieFeen – ねこみみのかけら
MariBato Plus

【同人宣传】
[蓝天使制作组] 铳翼 – 体验版
刻痕 III 官方特典 windows7 系统主题
东方万事屋【试玩版】ver1.01

【音乐欣赏】
『そして、明日の世界より』&『eden*』OST

Contents 2013.01




河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，把回函娘发到北京市 100086 信箱 82 分箱（收件人：邮购部）邮编：100086
2，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
3，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言

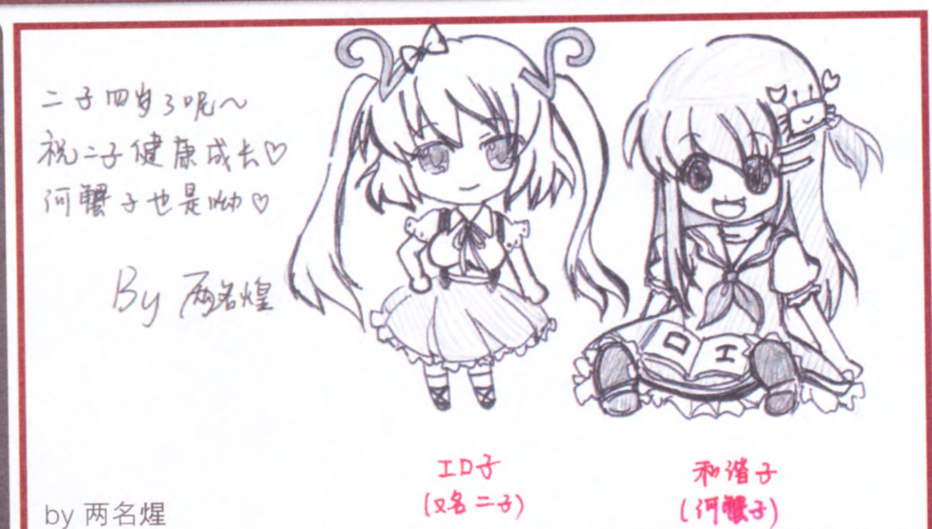

▲图 KD

嗯，2013 年了，象征性地还是要说一句——恭喜大家逃过世界末日！不过嘛，说实话，比起世界规模的危机，咱们更关心的还是身边的小事。比如那谁谁看『少女与战车』又看高潮啦，那谁谁上班的时候又开始哼『喀秋莎』啦，那谁谁又在吐槽大洗开挂过头堪比坦克世界的人民币玩家啦……什么？你说怎么全是『少女与战车』的梗？因为编辑部的童鞋不管是不是军宅都在看啊……连本期收到的回函也大多都提到了这部新番。真是火得太意外了，河蟹子也就是看个热闹而已，看大家吐槽铁球钢坦克怎么能推翻一堆高达的时候多欢乐啊。（远目

——还是说点其他的吧，2012 之前那几天帝都下了几场雪，气温也骤降，最低据说达到零下 21 度。可偏偏最低温的时候帝都还有动漫展，许多热情的宅友们还是不畏恶劣的天气到场搅基，这让河蟹子很敬佩。据一位朋友说，当天装包里带在身上的矿泉水里都结了冰渣……好吧，搅基和参展固然重要，但身体才是本钱啊，这期由我们的美编 orangec 绘制的八云紫的温暖热水袋，希望大家好好使用……



52 期封面作者：尼菲提斯守护，出自『1/9 black girl』（Corypheesoft）
52 期封底作者：羊习习，出自『剑域』（幻梦镜像）



by 两名煌

[本期开奖时间]



本期由白石少年之 Hentai 右手抽到的是 河北廊坊 的 张晓辉 同学，奖品为1/6超级索尼子手办 可脱）！请这位同学看到本期内容后，将快递地址、联系电话、收件人等信息发至我们的联系邮箱。并加入官方 QQ 群（234680289）来报道，以便我们确认后寄出奖品。
然后，天国的前略君，我们下一期的奖品是：初音未来赛车女郎版手办。跟以往一样，只要发送有实际内容的电子回函就有参与机会，欢迎大家积极参与哦，今后还有更多丰富奖品等着您。（奖品由 E2046 提供）

[征集更新志愿者，大家一起来当编辑！]

二次元狂热的 IOS 以及安卓客户端是一款完全免费下载和使用的 APP，在此向广大读者更新 APP 文章和图片的更新志愿者，只需每天花一点时间用电脑登陆后台转载更新若干条文章或图片，就可以免费获得编辑部寄出的书或者礼物哟～当然也欢迎能自己写评论、小说和翻译日站资讯的志愿者，会得到更多的回报～有兴趣的请将自己的联系方法比如 QQ 号码等发到 jediliao@gmail.com

黑十字 男　陕西省西安市
QQ：749869591

说到新番，『少女与战车』真是恐怖的存在……作为一个军宅，不得不说这片为了优秀场面而忽略了实际问题。十式的空降真是……不过有 IV 号坦克的出现我也算满足了。（德意志的军火出就好了！）

相对于少女与战车，真是更想看到少女与战机。最好还是有 Ju87、Ju87、Bf-109、Fn-190、Fn-189、Me-110、He-111…… 等等德意志军火。

：上期触手 JEDI 看完片后忍不住写了稿子，里面不是就有一句真理嘛，“认真就不萌了！”，够燃够萌就好了啦～话说“10 式”正确读法貌似是“一零式”，还是说有军宅喜欢读得简单一些？至于“少女的战机”，看来『机甲少女』和“飞天小裤裤”之类的东西果然是无法满足军宅的，不过现在战车都有了，战机还会远吗～

德川直巳 男　浙江省杭州市
QQ：13556633522

渣事一桩：上周五校联考和好机油（女）弄了几只眼罩，约好一起在考试的时候戴，谁先拿下来就跳大洗鮟鱇鱼舞……然后她很快就被发现了，监考老师怒问怎么了，她不知所措地张望半天，于是就……就……一脸慌张地按住眼睛小声呻吟“眼睛…好痛…”

机油理所当然地被叫到医务室去，直到交卷前五分钟才回来，面色苍白＋抽泣。顺带一提，咱看老师看见就抓紧了眼罩——什么鮟鱇鱼舞？咱才不知道咧！

：童鞋你也太狠了，枉你们当年还一起寻找不可视境界线（咦）。在这种时候不应该用你的暗之火焰吸引圣调理师注意，掩护她解放力量么。或者自告奋勇担任邪眼守护者一起前往那伪装成医务室的圣审判堂也好啊。河蟹子是认真的。

VincentV 性别 秀吉　上海

在圣诞节和新年之际送包纸这算什么恶意的嘲讽麽？！

：是贴心（拍肩）……啊不对，面巾纸可是生活必备品，很实用才对嘛。

郭晨 女　上海浦东

话说经常可以发现 2DM 里宅男高呼"宅腐不共戴天"，"宅腐双修的奇葩"，心情就会无限复杂……我对于妹子和汉子的爱都是平等的呀！性别是不会影响我的爱的！就像是萝莉、御姐、正太、大叔总在我心中都占有一席之地，就像 E 盘里的深处藏着つぼみ和 BL DRAMA，就像桌面硝基游戏与硝基 +C 游戏图都有很多一样。等等……我怎么觉得我嫁不出气了！？（PS：河蟹子想不想尝试一下火辣的御姐路线？）

：其实真心觉得汉子的技能树里面就没有宅腐双修这一项，所以只有妹子才能修成正果吧……既然童鞋你的对萝莉御姐正太大叔的爱都是平等的，那河蟹子什么时候试试大叔路线你看如何?

Sanya 男　广西柳州市

49 期又看到有关轻小说的专题很兴奋，现在轻小说在 ACG 也算是很有影响力的载体了，希望多多介绍点好的轻小说推广。还有就是希望出一期岛田文金的专题，强袭魔女很萌，少女与战车也很萌啊！虽然我不是军宅，算是伪军宅吧，但萌就是正义。

：大型轻小说专题正在企划中哦，敬请期待～还有如果喜欢岛田文金的话，同时还可以期待另一神秘企划，哼哼哼……

叶照阳　男　广东广州

一直想问男孩子穿丝袜会很奇怪吗 QAQ 总觉得把自己穿丝袜的大腿发上网能够锻炼耻力。

P.S 总觉得现在在公共场合看 2DM 需要很高耻力啊，比如说某 TMA 专栏。

：TMA 专栏的图明明很健康嘛，而且 2DM 所需耻力绝对不会比男孩子穿丝袜的高啦！



by shasmi

狂天啸　男　北京朝阳区

PVC 评测那里……内容和目录根本不符合啊！说好的爱花呢！

：应该有不少读者都注意到了上期目录与内文有对不上的地方，这个说来话长，比如爱花那其实是在不可视境界线对岸已经被毙掉的稿子因共鸣反应浮现在了境界线这边的世界上……（无脑辩解中


萌虎圣诞图 制作、摄影 by 少女 A


"感谢组织送温暖，编辑部宅男感动落泪"。以上是河蟹子发来的报道。



光盘中授权收录『刻痕 III』的官方 windows7 萌化主题

（偏向美化向，仅在重要的地方放了适当的立绘）

* 未经允许请不要将此作品用于商业用途
* 如有使用上的问题可以访问"动漫东东"在对应版区搜索/提问，也可以在发布帖跟帖提问
* 版本 v1.1（0.1~1 测试版，1.0~ 正式版，之后为补充内容）

【Staff】
主题做成：半缠的结偶
监督：水雨月★冰璃、落飞风樱
绘画：RiE　台词：十六夜晓
配音：（玲亚）新月冰冰、（小瞳）紫苏九月

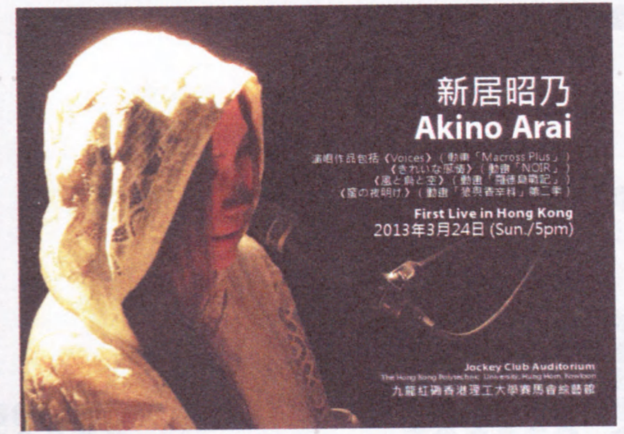
Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻

文 / 东方神奈控 责 / Jedi



新居昭乃将到访香港 读者赠票别错过



为资深 otaku 所熟悉的 ACG 歌手新居昭乃，日前已由香港音乐制作公司 Sound of Faeries 邀请来港举行演唱会，作为动画音乐界中骨灰级的「歌姬」，新居昭乃以甜美独特、充满透明感的歌声捕获歌迷的心，作品亦多次打入 Oricon 排行榜头 50 位。广为动画迷熟知的有动画「Macross Plus」的『Voices』、动画『罗德岛战记』的『風と鳥と空』、动画『NOIR』的『きれいな感情』、动画『狼与 香辛料』第二季的『蜜の夜明け』以及动画『机动武斗传 G 高达』的『In My Dreams』。

除了广为人知的歌手身份外，新居昭乃也是出色作曲家和作词家。动画『罗德岛战记』的主题歌『Adesso e Fortuna~ 炎和永远』被捧为无 上的经典，就是采用了她在福冈时代的曲子，并亲自由本人填词。

本次『新居昭乃 inHongKong2013 演唱会』，将于 2013 年 3 月 24 日在香港理工大学赛马会综艺馆举行，目前已在 HK TICKETING 网站开放售票（http://www.hkticketing.com/），如果抢不到门票的朋友也不要错过福利，本刊将采取抽奖的方式对有兴趣的读者发放读者赠票（想参与赠票抽奖的同学请在本期回函或电子回函中写明哦～），演唱会的进一步细节可留意杂志和官方网站（www.sof.hk）。

2012 声优结婚年、2CH 等各地哀声一片

12 月 5 日，伊藤静在 BOLG 上更新了关于自己生日的文章，并在最后若无其事地爆出了自己在当天结婚的消息，文章中的婚纱照更是出自“老公”生天目仁美之手，让诸多百合爱好者哀嚎不已，各大论坛除了祝福之外更多的是“我不能接受”的观点。生天目仁美在 6 日的 BLOG 发表了关于伊藤静结婚的“内幕”更是让粉丝们泪飙千里。至伊藤静结婚，『旋风管家』的四大主力 CV 已经嫁了三个，仅存的钉宫理惠不知道会不会感到压力巨大……

到了 12 月 17 日，山本麻里安也在个人 FANCLUB 上发表了自己结婚的公开信。说起山本麻里安也许大多数人都没什么印象，不过这位声优正是大名鼎鼎的“17 岁教”的名称来源。在 1998 年，时年 17 岁的山本麻里安和 34 岁的井上喜久子共同主持电台节目『かきくけ喜久子のさしすせ Sonata』，山本麻里安介绍自己 17 岁的时候井上喜久子附和着说自己也是 17 岁，此后便逐渐形成了 17 岁教这么一个团体。如今已经 17 岁零 5000 多天的山本麻里安跟随着诸多“前辈”的步伐迈进了婚姻殿堂。从而使得在 2012 年公开结婚消息的声优数量达到了 17 位。



附录：2012 年结婚声优名单如下

2 月 小山剛志（44）
3 月 河原木志穂（35）
3 月 新井里美（公开了 4 年前的 28 岁就已结婚的消息）
5 月 稲村優奈（30）
6 月 山寺宏一（51）和田中理惠（33）结婚
7 月 神田朱未（33）
7 月 辻谷耕史（50）和渡辺久美子（46）结婚
9 月 白石涼子（30）恒松あゆみ（31）徳永愛（31）
10 月 門脇舞以（32）沖佳苗（28）
11 月 佐久間紅美（36）
12 月 伊藤静（32）山本麻里安（31）



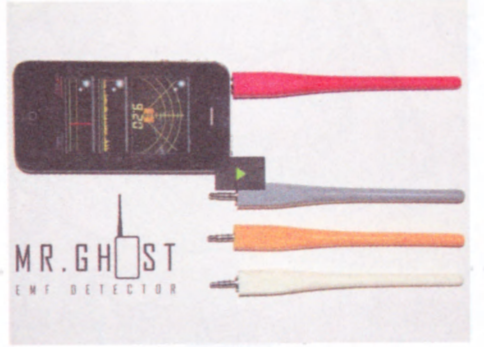
真正的同人绝路、『黑子的篮球』全面止步 C83



2012 年 12 月 29 日至 31 日举行的第 83 回 COMIC MARKET 上有一个特别之处，那就是『黑子的篮球（黒子のバスケ）』作品一部都见不到。『黑子的篮球』原本在 C83 预订举办所统计出的作品表单里有着 900 多本的同人等相关作品，但自 10 月起，原作者藤卷忠俊东京的高中、大学母校，播放动画的大阪 MBS 电视台，以及举行 C83 的东京会展中心等举办方接连收到匿名恐吓信，信件犯人自称“黑子篮球葬仪委员长 丧服的死神”，要求停止黑子的篮球作品和相关活动，并随信寄出液体硫化氢等危险品。组委会在考虑再三后决定在加强警备的情况下举办 C83，同时决定禁止一切与『黑子的篮球』有关的物品入场，如传单、同人志、海报周边等。

『黑子的篮球』是藤卷忠俊原作的漫画作品，于 08 年 12 月开始连载，并已经改编为动画。相比一般的运动类作品，『黑子的篮球』带有浓重的 BL 气息，深受腐女们喜爱，也许正是这一点才遭到了犯人的憎恨吧。

科技树已歪、用 iPhone 找幽灵的装置诞生



这个 iPhone 看起来处处透着高科技对吧，那么它的用处呢？正如其名，这玩意是用来抓鬼的……

这款名为“Mr.Ghost”的设备实际上是一款电磁场感应探测器，以iPhone 中的应用程序连接启动，可以用来探测和追踪场所内可能存在的电磁辐射来源，从此家中角落里的幽灵再也躲不掉了！

好吧，玩笑归玩笑，电磁辐射也不一定都是幽灵，这件设备可以检测电磁干扰，找出可能会损害电器或者人身心健康的电磁辐射发生源，而且无须外接设备，直接用耳机插孔就可以和 iPhone 连接，然后对准可能的电磁发生源就可以进行探测。该装备根据颜色不同，以 20-25 美元的售价出售。

>>龙骑士 07 作品动画新作、寒蝉还能再骗 10 年



在 12 月 15 日举办的寒蝉鸣泣之时 10 周年纪念活动上，官方宣布了动画新作『ひぐらしのなく頃に 拡（寒蝉鸣泣之时 扩）』将于 2013 年播放的消息。『ひぐらしのなく頃に 拡』的原作来自寒蝉的同人格斗游戏『ひぐらしデイブレイク（寒蝉 DAY BREAK）』的 OST 附赠小说『ひぐらしアウトブレイク（寒蝉 OUT BREAK）』。讲述了因为发现了雏见泽症候群的病毒而被自卫队封锁隔离的雏见泽村中，精神逐渐崩溃的村民开始步步逼近沙都子以及从外面来的圭一、礼奈、想要袒护部员的魅音一行人的故事。在动画化消息发布之后，前原圭一的声优保志总一朗等人也在推特上更新了相关消息。

作为龙骑士 07 的起家作品，寒蝉鸣泣之时已经改编过两季共 50 话的 TV 动画，并有着两部共计 9 集的 OVA。这次的新作以独特的角度出发来讲述和剧情主线没什么关系的故事，倒也值得观众期待。

>>老骥伏枥终有奔腾之日、新海诚沉寂两年后的最新作品

曾经制作『ほしのこえ（星之声）』『雲のむこう、約束の場所（云之彼端、约定的场所）』、『秒速 5 センチメートル（秒速 5 厘米）』等名作，并以清新又不失华丽的背景画面描绘为人所熟知的新海诚回来了。自 2011 年的『星を追う子ども（追逐繁星的孩子）』之后时隔两年的如今，新海诚公开了最新作『言の葉の庭（言之语之庭）』。与以往的青涩青春故事不同，这次可以说是新海诚首次挑战的恋爱故事的作品。本作的灵感来自“大和言葉”。日本的汉字使用源自万叶时代，同一发音的语言被冠以多种汉字的书写方式。如“春”可以写作“波流”、董、须美礼。文字的不同可以让表达的意境更加活灵活现。正如总述故事的一句话『"愛（あい）"よりも昔、"孤悲（こい）"のものがたり。』在爱来到之前，那孤独悲伤的故事。其中“こい”正是写作孤悲念做恋爱。日本的恋爱一词是从西方所传来的，在此之前古人皆是以以“孤悲”来表达“恋”的主题，这正是“由恋至爱之前孤独地希求着谁能够到来的感情的故事”。本作的公式网站预订 2013 年 2 月开放。



>>全套木制武器定做，满足你化身勇者的梦想

老美总是能把别人想到的东西率先制作出来，这次这家名为 Geek Chic 的制作厂就给我们带来了一套可以 COSPLAY 动画、漫画、RPG 等作品的木制武器“Wooden Weapon Art”。这套木制品制作精良，但价格同样不便宜，让我们欣赏一下好了。

英雄剑 全长 119mm，90 美元
木刀 全长 508mm、914mm、106mm 三种，25 美元
辛巴达剑 60 美元
炽热之剑 135 美元
黑暗君主的权杖 150 美元
刃爪 45 美元
战斧 95 美元
尼摩船长的短剑 50 美元
追踪者 60 美元
反曲刀 45 美元



>> 罗森柯南店开张纪念，柯南性格测试活动开始！

继 6 月 8 日开张的奥特英雄店后，LAWSON 罗森在上海的第二家动漫主题店，也是全世界目前唯一一家柯南主题便利店，于 2012 年 11 月 24 日在上海长宁区中山公园玫瑰坊盛大开业。同时在罗森柯南的主页上推出了“性格测试小游戏”，完成之后还有机会免费获得“柯南限定商品”哦！喜欢柯南的各位同学千万不要错过啦。



罗森柯南主题店活动
网址：http://conancp.lawson.com.cn/?f=z_erciyuan
店铺地址：上海市长宁区长宁路 890 号玫瑰坊内 1F B1
营业时间：地上 1 层 24H

「灰色」系列的终结之作『灰色的乐园』

穿过迷宫等待着的便是乐园!?



INFO

游戏名：グリザイアの楽園（灰色的乐园）
公司：FrontWing
发售日:2013年3月29日
原画：フミオ、渡辺明夫、ななかまい(SD原画)
剧本:桑島由一，藤崎竜太，かづや，鳴海瑛二(辅助)
音乐：Elements Garden

1 INFORMARION

作为业界老牌厂商,frontwing在前几年推出了不少作品,其中不乏“うた”系列和魔界天使”系列这样的重头戏,可是市场反响却长时间维持在不温不火的水平。直到2011年，在GALGAME评赏『萌えゲーアワード2011』中一举拿下了综合大奖、玩家支持奖、剧本奖、主题歌奖以及纯爱系作品奖六个金牌的『グリザイアの果実』(灰色的果实）才算让公司扬眉吐气了一番。

作品极为华丽的阵容和一丝不苟的作风在玩家中间得到了肯定和支持，作品留下的诸多未解之谜和悬念也让人浮想联翩。在游戏发售半年之后，frontwing又公布了两款以“灰色”为名的作品，这时候，玩家们才明白『果实』只不过是一个新的系列的开端。

作为系列第二作、兼顾了Fandisc元素的『灰色的迷宫』已经在2012年初发售,丰富的内容让FANS们很满意,从而再次取得了很高的评价。而系列完结之作『灰色的乐园』也在前一阵锁定了发售日：2013年春天。Frontwing也开始陆续释出一年来搞得很神秘的该作的情报，接下来便让我们梳理一下至今为止的信息。

2 STORY

“灰色”系列的主人公雄二是某间谍组织的花费重金培养出来的高级间谍，受雇于各大国家机关，执行各种见不得光的任务。由于业绩出色，上级答应了他的愿望，让他来到某临海的小镇上一所他的旧识所管理的学校里体验学生生活。不过这所学校并不普通，其四周被高墙围绕，外观看上去有如一作冰冷的监狱，而硕大的校园里仅有五个学生——而且还是各自背负了悲伤的过去或沉重的罪业的女学生。

系列第一作『果实』便是讲述雄二在这一所特殊的学校中与女主角们相知相识再到相爱的过程，少女在雄二引导下直面过去，战胜了自己的阴影，两人携手开拓未来……尽管故事的展开含有相当沉重而阴暗的部分，但总的来说还是个很传统的作品。而第二作『迷宫』就显得特别多了，作品包含女主角的后日谈，也有部分角色的 Another Story，这部分属于典型的 FANDISC 内容；作品真正的重头戏，是在讲述主人公雄二过去的“前传”。故事通过雄二与上司 JB 的交谈和回忆，采用倒叙的形式向我们展现了雄二过去的身世，描述出了雄二与救命恩人兼师傅麻子的生活和麻子的死，并引出杀死麻子的仇人——也就是本系列最终 BOSS 的存在。回忆结束之后，雄二开始执行一项新的任务，却在任务中遭遇到了最终 BOSS，受他陷害而导致任务失败，故事也在此戛然而止。接下来将要发售的『乐园』，便是接着讲述之后的故事。



3 COMMENT

在谈『乐园』之前，我们需要了解官方的一个设计。在『迷宫』中官方提出了“Grand Route”（主线剧情）的概念，雄二的“前传”就是其中的一部分。而值得注意的是，这前传是从『果实』故事的共通线的一年之后开始的，也就是说雄二已经于少女们一同生活了一年多，虽然没有进入个人线，但这段时间中他也采取了不同的方式解除了少女们的心结。结合各方面信息我们可以知道，官方定义的是主线故事是『果实』的共通线加上『迷宫』的前传，而这主线将在『乐园』中收尾。

说到目前『乐园』所公开的情报以及玩家们最关心的内容，大致有以下几点。

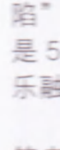
第一，雄二自己的心魔。前传里，雄二为了保护母亲而杀了自己的父亲，而母亲为了给雄二顶罪，留下自己凶手的迹象后自杀。自此之后雄二一直认为父母都是因自己而死。其后，雄二被父亲引来的一个投资商所接走，这位表界赫赫有名的人物，在里界却是一股恐怖势力的幕后 BOSS（与杀死麻子的是同一个人）。他最初把雄二当成一个爱玩人偶看待，可在发现其杀人的本领之后，就对他施加了强制催眠，摧毁了他的感情，让他成为成了杀人不眨眼的少年兵，这段阴暗的经历也成为埋藏在他内心的巨大炸弹。在『果实』的许多部分女主角线里我们就可以看到这些控制着雄二的心魔一直没有消除，特别在天音线里雄二与所爱之人经过数十年时间的日常生活才渐渐摆脱了噩梦的缠绕，而到这个时候他被检查出已经是癌症晚期……可见过去对雄二来说有多沉重，这也可以预见在『乐园』中不得不直面过去的雄二将面临多么艰难的考验。

其次，雄二的姐姐——一姬的生死。一姬是家庭中唯一爱护雄二的亲人，同时也是雄二一家的支柱，在她因为事故死亡之后，家庭也随之崩坏。『果实』的天音线里，通过天音的回忆，作品向我们展示了一姬等人遇难的经历以及一姬为了救天音而自我牺牲的过去，而该路线的最后却又为一姬的生死留下了悬念……一姬虽然登场不多，但却因为极强的人物魅力而获得大批玩家的支持，于是希望她生还的声音非常大。如今我们在『乐园』的宣传图里已经看到了她身影，官方声称这“系列最大谜题”的谜底将以壮烈的形式展现在大家面前……（在本期截稿前官方放出了『乐园』的体验版中一姬早早地就登场了，等不及的朋友可以去找来看看。）

最后，是关于各位女主角们。原本『果实』中各位女主角的个人线现在被当做分支路线，而主线故事里的雄二还没和任何人发展关系，但她们的好感度已经达到“所需标准”，可谓万事俱备只欠东风。而少女们也在雄二的帮助下习得了许多在个人线里学到的技能，比如天音的驾驶，蒔菜的狙击，幸的爆炸物处理，由美子的情报收集和斡旋（みちる是……强运？）。『乐园』的故事初期雄二这边的情报很不透明，重点将放在几位少女和配角这边。上司 JB 被追究责任革职，学园面临废校危机，在这种情况下少女们依靠各自的能力齐心协力将危机中的雄二解救出来……这样的展开多燃啊！

『果实』是雄二解救少女们的故事，『迷宫』是过度和转折，而『乐园』则是少女们“报恩”的故事，于是让我们期待一下少女们的活跃吧。▲



倉野くんちのふたご事情

■文/沉睡的冰 ■责编/如月千华 JEDI ■美编/orangec



名称	倉野くんちのふたご事情
音乐	Peak A Soul +
剧本	双葉亮一、夜村卓
原画	兼清みわ
发售日期	2012 年 11 月 30 日
推荐度	7
画面	8
剧情	6
音乐	7
体会	7
其他	6



说实话 CUBE 的这个新作让笔者很是目瞪口呆——但不是积极意义上的。

当年作为 CUFFS 的子公司，凭借着一部描述同母异父姐弟情的『夏ノ雨』横空出世的 CUBE，发展至今却做出『倉野くんちのふたご事情』这种游戏，笔者深刻感受到了什么叫做“世风日下”。不过，凡事还是要往好的方向想，日子变得再糟也还是得过下去，所以笔者看在这个游戏“实用性”以及 CV 优秀演出的份上，为它说一点好话。

画面和音乐



当年『夏ノ雨』最大的失误就是原画的崩坏。不知道兼清みわ的手是不是抽筋了，愣是把『夏ノ雨』的人物立绘画得“转个身就成水桶腰”，手掌又尖又长“足以媲美九阴白骨爪”，把一干玩家吓得屁滚尿流。时隔三年，兼清みわ再次提起画笔，为『倉野くんちのふたご事情』设计原画，倒是彻底还清了前作欠下的债。

这次兼清みわ发挥得不错，把三对双胞胎的个性画“活”了：两个“主动”得有点过了头的双胞胎姐姐，四平八稳的男主角和哉以及他那急躁害羞的龙凤胎姐姐智花，最后是两个乖巧安静的双胞胎妹妹；虽然这“两个一拉”的人物配属各代表了一个类型的个性，但兼清みわ都把这 6 个人画得互为独立，而不是另一方的从属或补充。

其中和哉和智花这对龙凤胎选择了白发 + 红瞳的人设可谓绝妙，或许笔者是受了『ヨスガノソラ』（缘之空）的影响才觉得龙凤胎就是应该白头发……

音乐方面，唱 OP 和 ED 的是 DUCA，这位也算是 GAL 玩家们的老熟人了。DUCA 那柔和富有磁性的嗓音为『倉野くんちのふたご事情』唱出了讴歌美丽人生（虽然似乎有点“美”过头了……）和温暖家庭的歌曲，从一开始便让玩家带着轻松的心情去欣赏这一家的故事，而在故事的结尾又让玩家回味这 6 个孩子血浓于水的点点滴滴（虽然似乎又有点“浓”过头了……好吧，我不是在刻意吐槽）。为 CUBE 做了三个游戏 BGM 的 Peak A Soul + 依旧发挥稳定，为这个游戏配上了衬托平凡小日子的乐曲。

胎就是
，这位
那柔和
事情』
美”过
始便让
事，而
血浓于
过头了
E 做了
得稳定，
。

剧情和人物

笔者实在想问问 CUBE 为什么出三个游戏用的是三个不同的剧作班子，而且用好了也就罢了，偏偏这三个游戏的剧作水平一个比一个低。『倉野くんちのふたご事情』讲述的是倉野家，这一生育了 3 对双胞胎、而且其中一对还是龙凤胎的“奇特”家庭的故事。某天倉野的双亲莫名其妙地犯起了婚姻懈怠症，两个大人从小事开始越吵越大，进而莫名其妙地闹离婚，不由分说地把离婚后跟随亲属的选择权抛给唯一的儿子（三男）和哉——他可以带一个姐姐 / 妹妹离开这个家。而这对父母最后把 6 个孩子以及经营的家庭糕点店扔下不管，双双离家出走去了。

这个故事便是在这么一个“奇特”的背景下开始的。而更“奇特”的是，5 位姐妹非但没有担心朝不保夕，反而把这次家庭危机视为“攻陷”和哉的“绝好机会”，于是接下来的发展便是 5 姐妹争夺和哉的爱情喜剧，以及 6 人“其乐融融”的温暖家庭剧……

想必看到这里不少读者已经摇头叹气，但笔者还想“补充”一下：这个游戏有 50 个 H 场景，除了重口味之外各种 PLAY 都齐了，甚至连 5 姐妹通吃的“大后宫”结局都有。这样的事件安排事实上让『倉野くんちのふたご事情』已经“无限接近”了拔作的门槛。







正如笔者一开始说的“凡事都要往好的一面想”。姐妹们的“过度热情”姑且当做有点过激的“欢乐一家亲”好了，那堆让人眼花缭乱的 H 场景也可以当做“家人之间有点过火的肌肤之亲”，毕竟这个故事并没有突出萎靡的气氛，5 姐妹也都是热爱生活、为家庭着想、外加对弟弟 / 哥哥有点“爱过头”的好女孩。两个“主动过头”的姐姐，由松田理沙演绎的いずみ和由榊るな演绎的みこと是 6 个孩子的顶梁柱，她们永远是主动面对一切事态第一当事人，为弟弟妹妹们遮风挡雨任劳任怨；而星咲イリア配的和哉的龙凤胎姐姐智花是 6 人中最较真的一个，她微妙地维持姐妹们和弟弟之间的平衡的同时，也被所有人所喜爱（在后宫路线里，姐妹们都心照不宣地把跟和哉的“第一次”让给智花 –v–）；最后两个小妹，分别由遠野そよぎ和遥そら扮演的弥恵和絵麻，在接受哥哥姐姐们的关爱的同时，也不遗余力地尽自己一切努力为这个家做些什么——特别是弥惠，她精湛的厨艺是让这个家保持活力的最大的贡献。



所以这个剧本并不是完全无从下口，和哉和 5 姐妹其乐融融的小日子也算是“赏心悦目”，只是对比 CUBE 以往的成绩，『倉野くんちのふたご事情』在故事情节方面实在是差强人意。



如果从轻松喜剧、以及“实用性”的角度来说，『倉野くんちのふたご事情』还是可以一试的。年关已至，工作学习压力倍增，该游戏不失为一服让因现实中各种事情而头晕脑胀的玩家们精神放松的清醒剂。因此，笔者就减压的目的把『倉野くんちのふたご事情』推荐给大家，希望各位至少能通过这个游戏放松一下。▲





加速世界

黑雪姬之美丽翩翩黑凤蝶

■提供／E2046
■责编／如月千华、jedi
■美编／orangec



这是热播的人气新番『加速世界』剧中女主角黑雪姬的校内虚拟形象“黑凤蝶”的造型立体化。此次在 Gathering 的 全力制作下，涂装完成品也逼真地呈现在眼前了。

看过新番的同学想必都不陌生，剧中的女主角黑雪姬，是因外表亮丽而被称为黑雪公主的 14 岁国中三年级学生。由于在“无限中立空间”待过极长时间，心灵远比肉体成熟，其气质高贵优雅，有着女王风格，倍受观众喜爱。其校内虚拟角色为“黑扬羽蝶”，与本人相像，有着纯白肌肤与漆黑瞳眸，穿着漆黑中镶上银色的长裙礼服，手握阳伞。

info

黑雪姬

售价：RMB 873.54

VIP 价：RMB 812.39

产品编号：PF7244

系列：加速世界

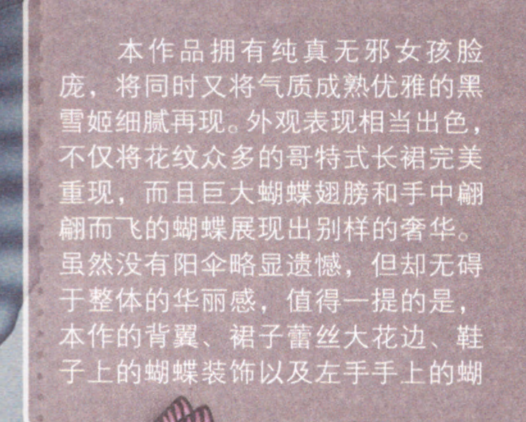
高度：29.50 cm

重量：1.58 kg

比例：1/8

涂装完成品：
http://www.e2046.com/product/16444

新浪官方微博：
http://t.sina.com.cn/1530380937



本作品拥有纯真无邪女孩脸庞，将同时又将气质成熟优雅的黑雪姬细腻再现。外观表现相当出色，不仅将花纹众多的哥特式长裙完美重现，而且巨大蝴蝶翅膀和手中翩翩而飞的蝴蝶展现出别样的奢华。虽然没有阳伞略显遗憾，但却无碍于整体的华丽感，值得一提的是，本作的背翼、裙子蕾丝大花边、鞋子上的蝴蝶装饰以及左手手上的蝴蝶等都是透明部件制成。翅膀部件是一体化的，涂装之后不易看出透明感，但对着灯光就会发现，感觉十分梦幻，美轮美奂。

高度还原是本作一大卖点，气质表情被描绘得相当传神。无表情的脸蛋刻画精致，美丽红色双眸莹亮水润，深邃有神，略微凌厉的眼睛透出睿智，表现出若有所思的神情，使整个面部表情更加生动。





造型虽然只是简单站姿，但配合左手抬起，蝴蝶飞舞，姿态优雅，再配合那背后的大蝶翅，配色纹理控制得当细腻，华丽超然，栩栩如生，显得格外有层次感，清新亮丽之感油然而生，而且充满立体感，很有翩翩而飞的感觉。

细微控制得当，一头及腰的乌黑长发，做得相当飘逸。身体曲线，柔软感，肌肤质感和翼翅尖锐等处理微妙，涂装非常精细，虽然说因为黑血姬乳量不足（拍飞~）而没什么性感卖点，不过人家是与众不同的萌和华丽啊。加上Gathering Surprise特别提供设计专用展示台，纯白底色上蓝色蝴蝶翩翩其中，灵动鲜活，与本作互为衬托，照应主题，相得益彰，保证展示效果更加栩栩如生，值得推荐！▲

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 如月千华、jedi
■美编 / orangec

看到某星人这篇文章的朋友，恭喜您在传说中又一次的世界末日里存活下来。在这个世界和您的人生的全新纪元里，还要继续 niconico 地生活哦！

玩笑就到这里。今次的 nico 热门闲聊时间，我们来说一部 2012 年的 10 月新番。都说这一季的动画佳作云集，如果问起其中最火的是哪部，可能不同的人会给出不一样的答案，例如有高质量保证的京阿尼新作『中二病也要谈恋爱』，或是集合了超豪华 staff 阵容打造的『K』，亦或是万众期待中重返荧幕的『银魂』第三季……但对于最近时常泡在 nico 上刷榜单的人来说，他们一定会条件反射一样给出同一个答案——“JOJO”！真的很久没见过 nico 动画综合排行被同一部动画的 MAD 刷屏霸占几周的盛况了，恐怕也只有 JOJO 这样一部长盛不衰的热血经典才能办得到吧。

『JOJO 的奇妙冒险』是荒木飞吕彦于 1987 年开始于少年 JUMP 上连载的漫画，以其紧张刺激的故事、天马行空的想象力征服了无数读者，是许多日本少年漫画迷们心目中的“神作”。作品中的各种经典台词、造型和演出烙印于一代人的脑海，甚至对日本的网络文化造成了颇为深远的影响。JOJO 曾经于 1993 年和 2007 年被改编成 OVA 和剧场版动画，结果却恶评如潮，而今年才开始的 TV 动画离漫画开始连载之时已经过去了整整 25 年。从这部 TV 版的制作水准和对漫画的还原程度，都能看出 staff 们足够的诚意，因而在日本观众间爆发如此强烈的反响，也是在意料之中的事吧。

反观 JOJO 动画在中国观众间遭受的冷遇，还是不得不感叹两国宅民的对 ACG 作品的喜好上的微妙不同。虽说佳作好评庸作差评的基准不会有什么变化，但是受众的年龄层、从小接触的 ACG 文化的不同，多少还是会造成一些差别的。曾经看到有人说，如果 JOJO 早五年被拍成 TV 动画，或许如今同人展会摊位的格局会发生翻天覆地的变化。想象一下“基情四射”的 JOJO 包场的情景……嘛事实上也没有那个“如果”可言了，没有接触过 JOJO 的观众可以从下面介绍的几个相关 MAD 里稍微领略一下 JOJO 的魅力。不过既然是 MAD，就不保证不会让你误解这部作品啦(￣▽+￣*)。

ジョジョの奇妙な冒険 第二部 OPに中毒になる動画

番号：sm19584764 作者：ゴクリン

“刷时髦值”是 JOJO 系列的一大特色。这部二十多年前出现的作品直到今天，其中的服装造型都还能走在潮流最前端，不得不佩服荒木飞吕彦这位服装设计出身的漫画家非同一般的品位了。而 JOJO 的“潮”，在动画 staff 们精心制作的 OP 里也被体现到了极致，看这色彩这构图这分镜，若不是 JOJO 那上世纪八十年代风的人设风格还有所保留，少说也要领先现在的主流动画个三五年吧。“××に中毒になる動画”是一种 nico 上常见的 MAD 形式，就是将一段现成 MV 的结尾与开头进行巧妙衔接，让观众自然而然地陷入到对乐曲的无限循环之中，这便名副其实地令人“中毒”了。至于为什么不挑 nico 上再生数最高的第一部 OP 而是第二部，因为在底下要介绍的其它几个音 MAD 里，初代那对宿敌已经刷够存在感了，这里就稍微让个道吧。





ココロジョジョル

番号：sm19474999 作者：ネロ

这是 nico 在 12 月份大爆发状态的 JOJO 恶搞作品里最受欢迎的一个，至月中已经有超过 70 万再生和 4 万 mylist 量。该作品用的是 nico 音 MAD 里较常见的曲子『ココロオドル』。乘着乐曲的伴奏，剪辑出的 JOJO 动画名台词节奏感很强，有些片段还故意剪辑出动画里没有的搞笑对话。整个 MAD 兼具热血、幽默、张弛有度的氛围，其实十分符合 JOJO 原作的气场和精神。





NICONICO

無駄無駄ズキュウウウン～っと・このディオだ!【ふぃぎゅ@メイト】

番号：sm19471102 作者：お茶

最近的这波 JOJO MAD 潮还有一个鲜明的特色，那就是有一些很古老的定番捏他被重新翻了出来。像这里用到的『ガチャガチャきゅ～と・ふぃぎゅ@メイト』，让人仿佛一下子回到了 5 年前的古参时代。该 MAD 的主角是迪奥（CV：子安武人），在作者充满爱（？）的剪辑之下这位系列大反派的邪恶魅力完全被满满的槽点所取代。看完 MAD 只剩下一句评价：これはひどいw——这太过分了（笑），MAD 里用两个台词片段拼出了这句流行语，这大概是最显而易见的笑点了，其它亮点请自寻。






J.T.ジョースターの奇妙な冒険なのか?【最終吸血鬼ブランドー-D】

番号：sm19543406 作者：水先案内人

说到那些古老的音 MAD 捏他，大家最熟悉的莫过于“最终鬼畜妹芙兰朵露”，当年“最终鬼畜蓝蓝路”之流不知洗了多少人的脑，这回 JOJO 也自然不可能放过这个梗。况且迪奥也是吸血鬼属性，正好和吸血鬼妹妹芙兰朵露相得益彰嘛。除了定番的台词串联，最终鬼畜系列的特色就是副歌旋律的音阶连打，在这个 MAD 里也有所体现，有点人力 Vocaloid 的味道，增添了更多听点和趣味性。




ぷよぷよふぁんくらぶ

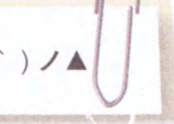
番号：sm19508389 作者：lucky

介绍了那么多 JOJO 的 MAD，最后的篇幅留给另一个冷门话题，不过“冷门”也是针对这边来讲的，要说这“ぷよぷよふぁんくらぶ（噗哟噗哟 FAN CLUB）”可是在成堆 JOJO 的夹击之下，依然以半个月近百万再生的成绩傲视群雄。

“ぷよぷよ（噗哟噗哟）”是一款网络对战型消除小游戏，规则简单容易上手，却有着丰富的变化，对战起来也十分爽快，在日本网民中有着相当高的人气。这个音 MAD 是在时下流行的 Vocaloid 名曲『いーあるふぁんくらぶ（1 2 FAN CLUB）』的伴奏的基础上，融入游戏的语音，配上游戏里使用的可爱人物形象制作的 PV，就算是不了解噗哟噗哟的观众也会觉得颇为有趣的吧。







于是这回的 nico 专题就到这里，我们下次再见 (*＾x＾) ノ▲


无京都不幸福
Without Kyoto, how is J.C. going on
节操社真痛苦
——原作党眼中的Little Busters!动画版
■文/windchaos ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI
モンペチ
14 2D MANIAC

2012年10月16日，键子们“翘首以待”的Key社又一部大作『Little Busters!』终于在TOKYO MX放映了TV动画版的第一话。不过“翘首以待”打上引号的原因是比起期待，键子们那更多的怀疑态度，毕竟J.C.Staff可是有着“原作粉碎机”的美名。如今动画第一季已经过半，无论是原作党还是非原作党现在心里都有一杆秤了吧，在此笔者作为键子和京蜜来研究下J.C.Staff下的『Little Busters!』到底和以往京都改编的那些Key社作品有些什么不同。

What happened between Key and Kyoto

Key社与京阿尼分手谁之过?

『Little Busters!』（下称LB）的动画不是交给了我们熟悉的京阿尼而是交给了“原作粉碎机”J.C.Staff，Key社头顶上司马场隆博是不是步子太大扯到蛋了？肯定有不少人第一时间就问候了马场隆博的亲戚并恨不得寄炸弹到Visual Art’s（Key社母公司，以下简称VA）去吧。那么Key社与京都分手到底是谁之过呢？我们还得从LB动画化的履历表中去寻找答案。

时间追溯到2007年，当时Key社与京阿尼的关系只能用相思相爱来形容，身为VA社长的马场在『Kanon』DVD第7卷的audio comment中表达了把LB动画化交给京都制作是自己最后的愿望（是非京アニにお願いしたい。これが最後のお願いです），虽然当时连CLANNAD都还未开播，马场社长已经把自己刚出生的小女儿许给京阿尼了，可以看出马场社长对于京阿尼的信任。另一方面，负责一系列Key社动画化的石原立也监督，之前也在Air的DVD第6卷中写道自己在『AIR』播送的时候感动得跑到厕所里去哭了。可以说07年正是Key社与京阿尼的蜜月期，大家纷纷猜测最快到了09年『CLANNAD』的动画化结束之后，估摸着差不多也该有京都版LB的消息了，谁知这一等又是好几年。

时间一晃到了2009年春天，『CLANNAD After Story』的TV版也播放到了尾声，LB女主铃的声优民安ともえ突然在个人博客中公布3月19日当晚有重大消息发表。当日恰逢『CLANNAD AS』番外篇播放，于是大家都猜测在『CLANNAD AS』的结尾是否会来个京阿尼版LB动画化的特报。可惜事实再一次事与愿违，民安ともえ公布的只是一个出演电视节目的消息，而再次听到LB动画化的消息已经是2011年的事情了。

2011年，这个时候Key社已经渡过了10周年庆，LB更是连PSP版冷饭都已炒完。Fan Disk『Kud Wafter』已经发售，这时候自己的小女孩还没嫁出去，于是马场社长再也不管07年的山盟海誓和与京阿尼的相思相爱了，想着找个下家赶紧把TV动画化这事给搞定，再等京都就等不起了，况且之前P.A.Works的『Angel Beats!』也可以说得上质量上乘。在2011年11月京都大学的一次演讲中，马场隆博社长解释了『Little Busters!』一直没有动画化的两大原因。其一是LB世界观的关系，LB不断重复的世界想要用动画形式表现出来很困难，这点笔者先按下不表，后文会详细分析；另一方面由于京都动画为了保证品质，一次只做一部动画，日程表上根本还没排上『Little Busters!』。



此外，马场社长表示了业界还有很多优秀的动画制作公司，不一定LB动画化非要交给京阿尼。

另一边看看京阿尼在09年『CLANNAD AS』完结之后都做了些什么，两季『轻音』、新版『凉宫』、『日常』、『冰果』到最新的『中二病』，哪还顾得上LB啊！对了，京都你还记得大明湖畔的『全金属狂潮』吗？从京都的角度来讲，想要接手LB必须要考虑到两大顾虑，一是LB有着不亚于『CLANNAD』的长度，如果按照『CLANNAD』的节奏，LB一开就是两季52话的年度大坑；第二LB角色众多，加之世界观的关系改编困难程度远远大于『CLANNAD』，在Fans眼中LB动画化的精彩程度必然不如『CLANNAD』，或许出于这两点考虑京阿尼最终决定了对这个坑敬而远之。于是，到了2012年，J.C.Staff这位后妈上位了。



How's the quality of J.C
节操社作画到底崩没崩？

都说后妈养的孩子姥姥不疼舅舅不爱，你看这后妈养的孩子脸怎么长得有点奇怪呢？观众大多习惯了京阿尼那种眼睛可以撑半张脸的画法，甚至于很多人讲起Key社的角色形象比起樋上大妈的原版，第一时间想起的是京都动画的人设，这也就难怪J.C.Staff这后妈养出来的人设怎么看怎么别扭了。好不容易多看了几遍宣传PV告诉自己一旦接受这种设定的话还是能看下去的，好不容易习惯了铃和小毬的人设，但每次出来一个新人物观众都还要强迫自己再去适应一下。









节操社到底作画崩没崩？小风翻出几个比较有代表性的镜头反复看了多遍，最终得出的结论是虽然没怎么崩，但这作画风格对于原作党来说怎么看怎么别扭。可以说节操社在很多地方作画是刻意还原原作CG的，就连画面的构图也完全一摸一样。比如在第2话9分54秒的时候，这里是理树去找铃时的一张十分经典的CG和关键分支选项，看着这张跟原作CG几乎一摸一样的构图相信原作党看到动画这里一定会会心一笑吧，更有意思的是在国内某弹幕视频站上有人用高级弹幕效果在这个镜头上贴上了游戏里两个分支选项的效果。虽然TV版的画质相比原作CG来劣化不少，但从引起原作党的共鸣度来说，类似这样能让原作党会心一笑的镜头不一而足，也能看出这次节操社在照顾原作党方面还是很用心的。

但这同时也是一把双刃剑，处理不好就会有种画虎不成反类犬的感觉，比较有代表性的要数文学少女西园美鱼的几组镜头。说起西园美鱼原作党第一反应肯定是在树荫下撑着遮阳伞的这张经典CG，跟TV版的作画一比相信很多人就明白我要说什么了。西园美鱼算是节操社TV版人设处理比较差的一个角色，本来对于这种比较三无的文学少女类角色作画要求就比较高，一颦一笑一个眼神幅度都很小，而节操社在头发和眼神的处理上实在是太简略了。此外节操社又不像京阿尼那样能用眼神说话，由于作画精度不高，三无角色的眼神就从落寞变为了TV版的呆滞。另外镜头的光源效果做得也实在是太朴素了，这种一刀切的光源处理到底是有多省钱啊……于是西园美鱼的这个镜头对于原作党来说虽然可以引起共鸣，但劣化的实在是太厉害，而对非原作党来说这第一次的邂逅由于作画的原因让人失去了怦然心动的感觉。对比来说京阿尼就非常注重对邂逅的刻画，『AIR』里观铃在堤坝上如天使展翅般登场的羽毛背景，『KANON』中相泽佑一与明雪在雪中的7年后再会，『CLANNAD』中光坂樱花树下与古河渚的邂逅、智代篇的雪中结局……不求节操社版能够达到京都版的惊艳，只求节操社在每条个人线的结局东施效颦画虎的时候画得能更像一点。

What will they do with the original

节操社到底毁原作了没？

毁原作？说到这个问题首先来定义下什么是毁原作。笔者概念中的毁原作一般是指加入大段原作中没有的原创剧情，或者角色形象塑造得与原作大幅偏离。从这两点来看节操社这次不但没毁原作，而且在服务原作党方面已经做到了极致。事实上，在前两话播放结束之后，包括笔者在内的大部分原作党除了在人设风格上略有微词之外几乎都是一片赞誉之声，而赞誉最多的就是节操社这次对于原作的还原所引起的原作党满满的共鸣，前文所提到过的动画版中对于原作CG的还原度就是一个很好的例子。其实动画中对游戏里很多的EVENT，在原作完全相同的地方都出现了和原作完全相同没经过任何改编的BGM。啊还原度好高看得好感动啊……但几话一过评价又完全不同了。

主线对于非原作党来说藏得太深根本不知道在讲些什么东西，而众多的角色对于非原作党来说更是摸不着头脑，动画变成了一个名为Little Busters!的棒球队如何勾搭妹子凑满11个人打棒球的校园故事（大雾）。对于原作党来说节操社说是还原，但只是在用游戏版的节奏来拍动画，根本不叫“改编”成动画，这样还不如再去撸一遍游戏来得实在。于是LB的动画就渐渐沦为了非原作党搞不懂在讲什么原作党看来又食之无味弃之可惜的鸡肋了。

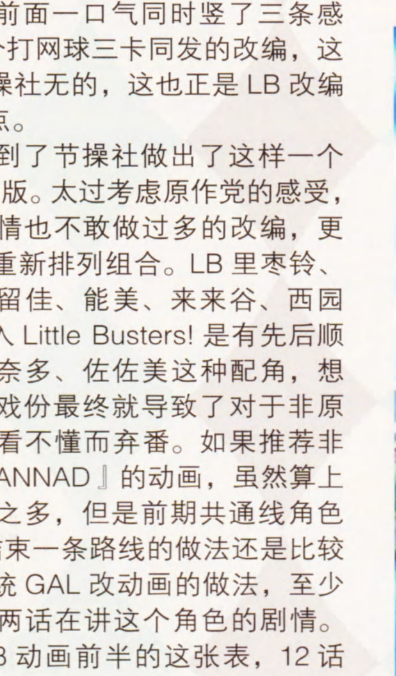
到底是什么导致了LB动画版的窘境？两个字——节奏。要说LB角色太多都能凑一只11人棒球队了实在不好拍，那CLANNAD里还有13颗光玉呢。是什么导致了LB动画节奏的紊乱呢？我们不妨列张表来看下动画截止到目前13话都在讲些什么。

第1话：队名就叫做…Little Busters——开篇，世界观略微介绍

第2话：你幸福，我就幸福——共通线小毬剧情，小毬加入

第3话：我喜欢可爱的东西——共通线来来谷剧情，来来谷加入

第4话：制造幸福的阳光——小毬个人线1



第 5 话：寻找遗失的东西——小毬个人线 2

第 6 话：去寻找 美好的东西——小毬个人线完结

第 7 话：那么，我是谁呢？——共通线三枝叶留佳剧情，三枝加入

第 8 话：Let's looking for roommate 的说——共通线能美寻找室友剧情

第 9 话：食堂救援！——共通线剧情

第 10 话：空之蔚 海之蓝——共通线西园美鱼剧情

第 11 话：恐怖・NA・LIANG 大会——共通线恐怖大会剧情

第 12 话：无限延续的青空——共通线西园美鱼加入

TV 版已经过去一半了，看笔者列出的这张表就知道节操社这次的剧情线路安排有多么混乱。诚然LB原作有『CLANNAD』1.5倍的文本量，但多出来的文本其实都在共通线、棒球小游戏和格斗小游戏当中。在『CLANNAD』中可以先把一个角色的线拿出来说完，然后在后面的话数中这个角色只要跑跑龙套出来露个脸就行了。毕竟『CLANNAD』中各个角色的交集比较少，或是通过一线改编的技巧硬是把各个角色的线路错开来——就算前面一口气同时竖了三条感情线的 FLAG，来个打网球三卡同发的改编，这种魄力是京都有节操社无的，这也正是 LB 改编成动画最麻烦的一点。

于是我们就看到了节操社做出了这样一个中规中矩的 LB 动画版。太过考虑原作党的感受，不敢砍共通线的剧情也不敢做过多的改编，更不敢把时间线打散重新排列组合。LB 里枣铃、神北小毬、三枝叶留佳、能美、来来谷、西园美鱼这六大女主加入 Little Busters! 是有先后顺序的，还有二木佳奈多、佐佐美这种配角，想照顾到每个角色的戏份最终就导致了对于非原作党来说主线根本看不懂而弃番。如果推荐非原作党去观看『CLANNAD』的动画，虽然算上 AS 两季共有 52 话之多，但是前期共通线角色每人抽个 3、4 话结束一条路线的做法还是比较清晰的，这也是传统 GAL 改动画的做法，至少非原作党还知道这两话在讲这个角色的剧情。回过头再来看看 LB 动画前半的这张表，12 话中抽了 3 话出来把第二女主小毬的个人线完结掉，之后在共通线里小毬出场的剧情也一点没少，剩下的 9 话里面有 4 话是各个角色加入的剧情，再剩下的就是食堂作战、恐怖大会这种所有角色都混在一起的共通线。

可以这样说吧，前 12 话里也就深入展开了小毬一个角色的故事，对于非原作党来说根本无法领略其它角色的魅力，剩下的就如同咀嚼大锅饭一般有趣的日常、有趣的日常和有趣的日常，棒球和格斗部分的剧情又不肯减少，于是非原作党看不懂原作党只剩下怀旧和在那讨论接下来会轮到谁的剧情。试问这样的动画又是做给谁看的呢？其实 LB 动画化的剧本说复杂也不复杂，简单分类的话也就可以分成 1、共通线各个角色加入的剧情。2、各个角色个人线。3、类似试胆大会这种共通线共有剧情。弱化共通线早点把各个角色个人线的魅力展现出来，留下的观众一定会比现在多很多。还是那句话，节操社没有京都动画那种把原作大卸八块再重新排列组合的魄力，做出的只有迎合原作党不敢删改剧情的画面劣化版游戏故事了。

作者作为键子和原作党一口气喷了节操社一脸之后还是衷心希望 LB 动画后半部分能够给力地打我脸啊！就算把女主铃的主线剧情放到第二季，第一季剩下的 12 话左右的剧情里面还需要解决 4 条角色线。可以预见的是 LB 动画后半剧本将会比前半精彩得多，角色线总是比共通线更有魅力，就是这慢热实在太慢观众都要走光了。从目前流出的消息来看，杂志下厂印刷的时候，动画 13 话、14 话应该会结束掉西园美鱼线的剧情，算足 26 话的话剩下的 12 话里要塞三枝叶留佳、来来谷、能美 3 人的角色线，就算再加入一周目铃线的剧情的话长度也绰绰有余了。如果把叶留佳走成姐妹亲情线、能美弱化感情线、来来谷作为第一季的高潮和结尾的话故事还是有看头的，普遍猜测把来来谷放最后的原因是这条线最接近于世界的真相。非原作党们还记得世界的真相这件事情吗？考虑到有很多没有接触过游戏原作的读者这里还是不先剧透了。

剩下的铃二周目剧情、Refrain 线、沙耶线这种就统统放到下一季里面去了，这样的话第二季会更加逼近故事主线的核心，世界真相的秘密定会比第一季要精彩得多。只是，非原作党们能坚持到那个时候吗？

What about the music although
节操社的音乐到底良心不良心？

最后来说一说音乐。这次 LB TV 版 BGM 的还原度真心高……哦不对，原来是节操社把 BGM 全部直接拿来——处理都没处理过就用到 TV 版上了，大家说这到底算是偷懒呢还是高还原度呢。游戏的 BGM 在不经过任何 Remix 的处理而直接拿到 TV 动画中来用，在原作同样剧情同样位置出现了同样的 BGM 使得原作党觉得还原度很高，但对于非原作党来说会觉得很多日常部分的 BGM 翻来覆去播有些吵吵闹闹，另外要看这次 Key 社 TV 版的 OST 能怎么卖。TV 版的 OP『Little Busters!』和 ED『Alicemagic』倒是专门做了一个 TV animation ver.（其实是这再不重制就说不过去了），不过问题是『Alicemagic』原本就是小毬、叶留佳、来来谷三人的共通 ED 曲，TV 版 ED 不做新曲的结果就是导致之前小毬线结局部分 ED 还是用的这首，感觉张力有所欠缺。估计这首 ED 要撑满第一季了，看节操社你第二季的时候 OP 和 ED 怎么办。游戏中收录而 TV 版中还没出现的主题曲和插曲还有『Song for friends』、『雨のち晴れ』

和『遥か彼方』，希望在 TV 版后半部分的几条角色线中都能听到吧。对于 LB 和『CLANNAD』原作音乐的孰优孰劣这里就不多发表意见了，个人还是觉得『CLANNAD』的要更高一些。（旁白：不还是若无其事地说出来了吗！）





笔止于此，作为一个京蜜和键子吐槽了 J.C.Staff 版的『Little Busters!』那么多也是爱之深责之切，尤其是一些画面和剧情节奏的问题真是不吐不快。据说比起各个女主角来，TV 版给人留下印象更深刻的反倒是真人“筋肉 YEAH~YEAH~”这样一个角色（千华：原作也是啦！），实在是替节操社揪心。『CLANNAD』中虽然也有春原这种纯被吐槽的角色，但给人留下更深印象的还是一批塑造丰满的女主角们。写此文前刚刚看完最新一话同样是节操社的『樱花庄的宠物女孩』和京都动画的『中二病也要谈恋爱』，几个方面对比起来实在是让人觉得揪心。根据前文所分析的那样，按照节操社目前的剧情进度安排精华都留在了后半段，就好比 F1 比赛京都是两次进站节操是三次进站，因此现在还不能完全盖棺定论，但只怕前半输了太多观众都已经走完不看了。

神北小毬有句名台词：“你幸福的话，我就幸福。”若是 J.C.Staff『Little Busters!』动画后半能够顺利收尾的话，对于观众来说就是最大的幸福。▲



天朝有爱东方COS鉴

技术流的COSER：卡布

Touhou Project Fansp



os鉴（四）

布

Fa…splay in China

■责编 /jedi ■美编 /ASKI

征集“有爱的 COS”！

结合本刊的口号“二次元狂热”，自然会要求 Coser 本人不仅服饰造型和摄影有一定的水平，本人也要真正对作品投入感情才可以哟。只要你是真正喜爱本刊经常介绍的作品（如东方、SoundHorizon 和 Galgame 等），符合以上的要求，欢迎来我们这里展示自己的“爱”！

联系方式：jediliao@gmail.com 或新浪“二次元狂热官方微博”。

在本栏目连载后收到了很多读者以及 COSER 的来信，有人建议我们刊登一些关于幕后制作和化妆摄影方面知识的访谈，于是 JEDI 特地找到一位南宁技术派 COSER 卡布，为大家带来这套无论是造型、摄影还是后期都有相当高水平的蕾米莉亚 COS，以及幕后过程的大揭秘——

介绍下自己名字的来历吧。

其实也没什么实际的意义和特别的来历，当初就是觉得字形比较好写，读音也比较顺耳吧。

怎么开始接触到东方的，喜欢的东方的角色和音乐？

大概是 09 年的时候开始接触东方的，最喜欢的当然是大小姐啦，蕾米莉亚是我刚开始玩东方的时候第一个掌握的角色，而且觉得这个角色最像自己了。喜欢的曲子是河童的《众神眷顾的幻想乡》。

COS 龄有几年了？开始道具制作是在几时呢？

断断续续的大概也有 8 年了。其实从第一次 COS 鸣人开始就已经有在自己做道具了 =v=

很喜欢收藏娃吧？在给化妆方面有什么心得？

以前 COS 爱丽丝大部分也是因为娃的关系，本身也很喜欢 BJD，家里目前有一只萨菲罗斯（自制），一只稻草人（DZ），一只 Glot（SOOM）。





出于兴趣和专业，几年前就开始给 BJD 化妆，现在也算是略有小成了吧。BJD 化妆和手办涂装的概念差不多，材料用的是粉彩和模型漆，比较考验耐心、定力和眼力。如果有一定的绘画功底的话（特别工笔画），还是比较容易上手的。

平时穿洛丽塔出街有没有压力?

虽然是很喜欢收集各种洋装的。不过平时不会穿洛丽塔上街哒 = 口 = ！！偶尔外拍回来不方便换日常装的时候才会硬着头皮穿上街。平时就连看到别人穿洛丽塔上街都压力很大好不好！

这次怎么会想到拍摄大小姐的 Cos？

因为一直很喜欢这个角色呀，想出很久了，不过衣服是从夏天就准备好了，一直到了冬天才拍摄（这是自虐么）之前也有出过东方的其他角色，但从表情到姿势都诠释得不是很好。怎么看都像是大小姐。于是最后还是决定出次大小姐吧。

之前有参考哪些设定?

角色整体还是遵循原著，部分细节改动都是来自于同人作品和手办。原型做出来后还做了多次修改。因为拍摄前就已经决定了后期的方向，所以也没用什么背景。

画出吸血鬼感觉的妆容有什么心得可以分享?

这个妆是临时找学妹来帮化的，当时在小清新和浓妆之间纠结了很久，不过为了配合黑色的背景，最后还是选择了浓妆吧（其实是师妹强烈要求大浓妆的 OTL）妹子的妆很棒呀，我也很喜欢。重点牙齿！！！那牙齿超萌超自然的！可惜角度的问题没能显出来。拍摄的过程中摄影和摄影助理





拍摄现场

一直在说"张嘴张嘴！牙齿看不到啦！"拍摄的时候为了方便，没有用上专门粘牙的胶水，所以拍摄的时候笑总得捂着嘴，打个喷嚏牙就掉了 OTL

牙齿是有专门卖的么？到底是怎么固定上的很好奇！

牙齿在淘宝有很多，我选的是比较小一点的那种，看起来比较自然不吓人。假牙的颜色不是惨白，而是接近真人牙齿的米白色，戴起来不会显得很突兀。假牙可以直接套在虎牙上，说话的时候也不会脱落，若是现场活动的话，还是使用胶水粘上比较牢固些。粘胶是粉末和液体混合的胶水。

这套作品的光影处理得非常有特点，当时的灯光是怎么布置的？使用了哪些器材？

在拍摄之前和摄影师有讨论过，因为后期要做魔法效果，所以希望能打一些有颜色的轮廓光。灯光用了 3 盏 U2 PHOTO SUDIO 600W，在模特身后左右 45 度肩膀的高度放两盏加聚光罩和红蓝色片，一盏撕掉柔光布的柔光箱打模特侧面偏上方 45 度 ~90 度左右，正面的光只打了半边脸，看上去更接近"恶魔"的感觉吧（我才不会说是因为这样显瘦呢）。相机是 5D MARK II，镜头是佳能 24-70mm 2.8L。

后期方面，怎样做出逼真质感的翅膀？还有其他特殊效果的制作大概过程？

起初是有做真的翅膀的，不过太 Q 了，和后期的风格不符，所以去掉了。（做衣服的时候还想着 COS 三头身版本的我会说吗）后来想用 3D 做（= = 这是不可能的，太花时间了），于是最后是直接截取手办的翅膀贴图。其他的特殊效果要配合灯光，选取适合的素材拼贴。PS 的图层效果很好用，其实每一种效果都可以尝试一下，肯定会有惊喜。我是用了三四种不同效果叠加出来的。其实原片的背景超杂乱的，场景里充满了各种垫脚的书本和椅子，还有帮忙抛裙子扶道具的路人甲乙丙。一套好片真的是汇集了多人的努力。至于后期制作是参考了一些相关的插画。

在南宁有什么比较好的 Cos 外景推荐？

民歌湖、西大和旧电厂这些。

内景的话一般去哪里拍？

我推荐南宁的 Alice 14 Studio 爱丽丝 14 岁摄影工作室。

下一步的打算拍什么？

灵梦、魔法骑士和索尼子，敬请期待！▲



参考造型



用来固定牙齿的胶



萌萌的吸血鬼尖牙



牙齿效果的特写


月之脑与夜空之珠



八意永琳的医药一次设定考

Textual Criticism of Yagokoro Eirin

■ 文 / franniss ■ 责编 /jedi 如月千华 ■ 美编 / orangec

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

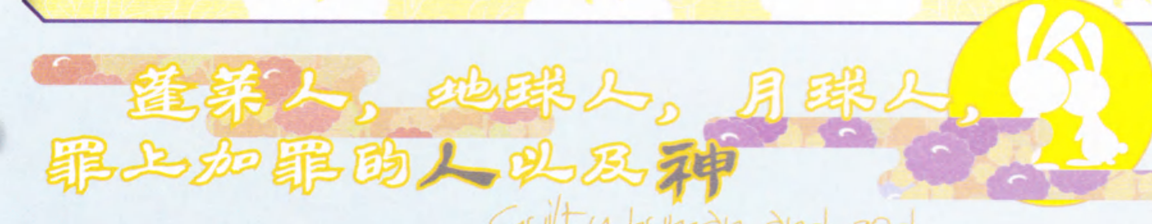
出自 :『东方梦华旅 2』
作者 :Elysion 出品 : 右手定则 提供 : 小劲
http://www.rhr-works.com

新年第一期解析的是『东方永夜抄』最大的首脑——八意永琳。在二次创作之中，经常见到这位阿姨在虐待兔子，此外她还具备巨乳属性以及超乎想象的知识与智慧。最可怕的是她可以拿出很多莫名其妙的药物，在幻想乡少女身上达成种种或神奇或工口的效果。

八意永琳在『东方永夜抄』中初登场，于 5 面与铃仙对话时，选择 Stage 6A 最终 BOSS 就是她。虽然在正统的攻略流程里，要先击败她（6A 结局）才能去挑战蓬莱山辉夜（6B 结局），但在传闻之中，她可比蓬莱山辉夜要强悍得多。

东方官方资料集『东方求闻史记』直白地提到八意永琳身上有非常多的谜团。笔者自己很是反对网上的一种讨论风气：一些对东方设定一知半解的爱好者见到前后剧情不完全一致的现象，就爱说“神主自抽”，这实际上属于“价值判断”先于“事实判断”的大误区，有阻碍一次设定传播和影响国内二次创作进步之嫌。在有关八意永琳的“谜团”设定中，有一些是因为她“智慧太过深厚”，我们无法理解；还有一些地方通过游戏文档的巧妙分析，可以推论出设定中隐藏的更多信息。

比如八意永琳究竟是不是蓬莱人？为什么有说法认为她是地球人或是以为她是神？蓬莱之药是她一个人制造出来的吗？角色设定文档里，八意永琳看到十六夜咲夜后吃了一惊，这到底是什么意思？绵月姐妹不是她的弟子吗？怎么又有亲戚的关系了？所谓“地上的密室”是指在日本推理小说常见的密室杀人那种情节么？符卡也很费解，天呪「アポロ 13」哪里像阿波罗 13 号飞船？薬符「胡蝶梦丸ナイトメア」是怎么回事？禁药「蓬莱の药」能被打掉 HP？真是闻所未闻！



接下来，我们就来谈谈八意永琳身份的设定了。首先，八意永琳确实是蓬莱人不假。这一论断的来源是幽冥组结局中的对话。幽幽子：“真厉害，简直就像小村子里的赤脚医生，果然不在家工作吗？”永琳：“不过，死是不可能的了。而且我，已经服用了以公主的能力做出来的药，真是可惜，没办法来冥界叨扰了。”『东方永夜抄』中的核心道具——让人不老不死的“蓬莱之药”，乃是八意永琳与蓬莱山辉夜共同制造出来的，这也正是辉夜被流放地球的起因。同名弹幕符卡的演出之中，也是两个角色一起登场并有辉夜的对话佐证：“你在玩什么啊！永琳，用我的力量再给你一次机会。要是这样再失败的话到时候……那里的亡灵！用我的力量所作出的药和永琳真正的力量，会让你们一生都难忘的！”

其次是关于她是地球人还是月球人的设定。这一点在『东方儚月抄』小说版第三话『净土之龙宫城』绵月姐妹的自述中提及：“可是，曾经有贤者觉察到了这污秽赋予的寿命的存在，这个贤者看着映在海上的满月，决定离开这污秽的地上。如同从大海来到地上，从地上来到天空一样，贤者移居到了月球。这个贤者是月之都的开拓者，也就是夜晚与月之都的王者，月夜见大人……我们的师父比月夜见大人活得更久。月夜见大人在移居到月球后，建立都市

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
个人作品
作者：谜肘 提供：谜肘
http://www.pixiv.net/member.php?id=217707



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方天斗符』
作者：维缇娜 出品：右手定则 提供：小劲
http://www.rhr-works.com

时最依靠的，就是我们的师父——八意大人。”由这里可知，八意永琳最早是地球上的，后来成为月球人。

关于“神”这个身份的描述，可见于『东方儚月抄』小说版第一话『贤者之追忆』：“或许是因为看到了月之羽衣，我忽然回忆起遥远的过往，我以月之贤者的身份在月之都时的日子。我作为往来于月面和地上的使者首领，除了现在与我同住的辉夜姬外，还担任了一对公主姐妹的老师。那两位公主是我的远亲。按人类的说法，她们一个是我侄孙的妻子，另一个是侄孙夫妇的儿媳。虽然关系非常远，但作为二人的老师我还是教会了她们很多事。姐姐生在富裕家庭，活得无忧无虑；而妹妹头脑聪慧，我教的知识她总能立刻吸收。那时我总思考着，将来要让二人担任月之使者。”这段对八意永琳与绵月姐妹之间关系的阐述，出自『古事记』中对八意思兼神与豊玉姫、玉依姫的关系描写。所谓“按人类的说法”，就等于说按『古事记』的说法。而八意永琳的原型之一“八意思兼神”这个称呼不是『古事记』里最先有的，神主却用『古事记』里的人物关系作为他设定的蓝本。

前边说过八意的由来，再说永琳。永是『东方永夜抄』游戏过程中，玩家经常能获取的小小的紫色边缘的“刻符”，不经意看还以为是雪花形或“水”字，琳则可指美玉。

由于八意永琳还以医术与法术见长，她的服装可以看作是两者相关职业的融合。她的帽子上是表现织女星座，右上部分是表现仙后星座，左上半身是表现大熊星座，右下半身是表现人马星座，最后，左下半身是表现仙女星座。此外，八意永琳帽子上的红十字显而易见是医生的标志，而手上的弓，可看做汉字偏旁“匚”，结合弓箭“矢”，组合起来即合成为“医”字。裙摆有八卦阵的图案环绕。关于八意永琳的罪，在角色的设定文字里并无详细的解释。其实在蓬莱山辉夜的设定里，辉夜让永琳造出的禁断之药“蓬莱之药”触犯了忌讳，随后辉夜被流放，永琳却没什么事情。于是永琳愧疚了——事实上根据前文，此药是由这两个人协力完成的，也就是说，辉夜承担了永琳那一半的罪孽。这种愧疚心理让永琳再犯下背叛之罪，她背叛了月之使者，协助辉夜逃走。就这样两人来到远离人烟的山野（也就是幻想乡一带），开始了隐居生活。月球的绵月姐妹也认为她是罪人：“如果地上的敌人要攻过来，或者存在反叛者，最先受到怀疑的就是我们。由于我们的职务和能力的关系，在月之民中，我们和地上人接触最多。而且，我们是被半永久流放到地上的特级罪人八意大人养育的少数幸存者。现在，我们不再去寻找八意大人，受到怀疑也是无可奈何的。”

她们隐居之处是什么样子？在禁咒组的结局中可以见到：“竹林深处的永远亭。成长迅速的竹子改变着竹林其本身的形态。非常熟悉道路的人也都会迷失方向吧。在那竹林的更深处，有座被月光照耀的美丽的房屋。自古就在那里，而且又是座这么大的房屋，可它的存在却从来就没有被幻想乡里的人所知晓过。”她们在这里与许多地球上的兔子一同居住，后来遇到了月兔铃仙，也正是月之使者要再次前来的危机预兆。辉夜与永琳达成了共识，决定不将铃仙交还予月球。为了不再像潜逃犯人一样偷偷摸摸生活，辉夜和永琳商量，找一个不杀掉使者又能摆脱追捕的办法。这个办法正是『东方永夜抄』的主要剧情里那颗“纸糊似的”虚假月亮。这个计策正体现了八意永琳的智慧。

月之头脑在想什么

What's on the moon brain's mind

谈及八意永琳的智慧相关问题。我们可以大致分为两个角度：她的智慧由何而来？她的智慧又体现在哪？在红魔组的游戏剧情对话里就出现了这样的对白。蕾米丽亚："不好好回敬一下之前被轻视的份的话，我在幻想乡的威严就不保了！"永琳："哼哼，明明不过是个小孩。像你这样的小孩怎么可能打得过身为永远之民的我，你堆积起來的红色历史，减掉我的历史后什么也不剩。从永远看來你也不过是瞬间而已！"一般认为，人类的智慧是根据年纪来增长的，年龄越大智慧越多，至少不太可能会犯下年轻时犯下的错。那么八意永琳究竟多少岁呢？有人不假思索地回答"17 岁"，那是再创作文化了……

关于这一点，有个说法比较流行。在神主喝醉的时候，回答了一句"永琳的年龄是以亿为单位！"这句话是华语圈东方界特有的，并有一句变种："八意的年龄是八亿。"其实原句是"永琳や輝夜の年齢は億単位だそうだ。"我们可以看到辉夜被省略了……若说永琳年龄上亿，在日本古代神话与『东方永夜抄』衔接的地方是可考的，符卡名中称天皇活了 100 来岁都算短寿，就是与产灵神上亿的寿命对比的结论。

在设定之中，我们可以看到八意永琳的主要体现智慧之处——这也是她为蓬莱山辉夜解决"要堂堂正正在地上生活"的方案："那就让满月从此消失于地上好了。如此一来，方能中断连接月球与地上之间的通道。其实从地上看到的满月，正是唯一能打开那通道的钥匙。所以，月之使者亦只有于满月才能到访。要是破坏那钥匙的话……地上，就成为一个巨大的密室了。"所谓"地上的密室"，东方爱好者应该了解一下它是怎么被设定出来的。其实它发源自作家浅暮三文于 2002 年出版的推理小说『殺しも鯖もMで始まる — 地底の密室！』，在 2003 年的 C65 上，神主发布了『东方永夜抄』的预告海报『上海アリス通信 Ver2.7』，其中的字样"殺しも巫女もMで始まる"相关梗出于此书。在



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『决死之梦－旧地狱梦焰』

作者：诺亚利 出品：绯色永恒 提供：绯色永恒

http://weibo.com/isdoujin



上一节，我们知道八意永琳是参与背叛事件的罪人，她又创造了所谓"地上的密室"，这体现了由日本发达的推理小说发展出的亚文化。

关于"地上的密室"，很多相关的细节纠缠在一起不易分析。在 Stage 6A 的说明文字里说："藏起公主的夜空之珠——永远永远的走廊。这条走廊是给什么人看的狂像吗？过于接近的月之记忆，对于妖怪来说是即怀念又淡薄的东西。"这里解释了八意永琳智慧的体现：让主角组合们通过一条走廊，到达一个能看到"月之记忆"的地方。这个计策从 5 面就开始了，从对话里可知，月兔铃仙正是有着负责检查门窗的职责。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方丧失绮谭』
作者：箱入猫姬 出品：萌少女领域 提供：破军玖月
http://weibo.com/moesyoujyo

“虚伪的月亮挂在虚伪的星空。”在幽冥组对话里，西行寺幽幽子敏锐地发觉了这个诡计的真相。她说这个是“古老的月亮”……难怪称之为“月之记忆”，其实是搬出了“记忆中的月亮”。八意永琳随后对她解释道：“我想干的事情已经干完了。满月是连接月球和地上唯一的钥匙。只要没有这个的话，追兵就没法从月球来到地上。现在，他们应该已经到达了那个虚伪的地上了吧。对，那个散发着霉味的地上。”这句话的含义即通过走廊，不但主角少女们会通向“月之记忆”——一颗虚假的月亮；月之使者也同样会通向“大地的记忆”，到达虚假的地面。联系到八意永琳的 BGM——『千年幻想乡』，我们可以大胆认定西行寺幽幽子见到的古代虚假月亮幻影，正是来自千年之前。

在其它组对话里，永琳也有着近似的论调：“哼哼哼。如此一来，朝向月球的人类就被连接到虚假的月亮上去。连接月与地上的路，就被我所切断了。这样，地上人就到不了月球了。然后月人们也就不会找到公主了。”但在面对结界组的时候，特别是面对紫的时候，永琳隐瞒了“月之使者可能被她引到别处”这个信息：“这里是虚伪之月和地上之间。刚才那个永远的走廊就是连结虚伪之月和地上的虚假的道路。你们是被虚伪的满月所生出的幻像给骗到这里来的哦。现在，我想地上人也正因为无法抵达月球而陷入了永远的彷徨之中吧。月之民也一样。这样一来月之民应该也无法来到地上了。这正是我最大的秘术之一，地上已经化成了一个巨大的密室了。”

有趣之处正在于此，假若八意永琳知道幻想乡是有结界保护的，她其实并不需要搞出这个“地上的密室”就能达到躲避月之使者的目的！在幽冥组路线的对话里，永琳说：“很不凑巧，现在还是有兔子的哦。月之民也好兔子也好，现在都在月球的背面偷偷的生活着。张开结界安静的生活着呢……对，就跟幻想乡一样。”所以人家是知道幻想乡有结界的，从而可以证实，她的目的其实并不是“躲避月之使者”那么简单。八意永琳是“年龄以亿为单位”的人，还可能是神，我们自然难以理解神的想法。从游戏原作来看，不仅剧情里表现她有头脑，她的弹幕符卡里也表现了“头脑”这个具体玩意儿。特别是这个“头脑”的表现，还与剧情有那么一点联系。

月之头脑精通的
数值、工程与药物

Skillful at value and programme and medicine

关于头脑的符卡，是八意永琳的操神「オモイカネディバイス」/ 神脳「オモイカネブレイン」。中文版游戏里将第一个符卡名，翻译成“思兼的策略”，其实无论从符卡补足文字还是“Device”在这里指的东西来看，都应做“思兼设备”或“思兼装置”。与剧情里主角少女们被成功的引到特定走廊这一情节相似，这一符卡表现的是“指示道路的头脑”，在屏幕中限制并引诱了主角少女们的行动路线。并且在终符“蓬莱之药”中，永琳在辉夜指挥之下，展现实力的时候也有出现这种“头脑”。神主在符卡说明文字中，想到以前游戏里的敌人，都加入了“头脑”，真“简单”。这是指游戏设计中，给敌人简单 AI（人工智能）的设计，一般也有简单而固定的对付方式。

这样的工程设计其实在道中符卡天丸「壶中の天地」也有。玩这个符卡的时候，玩家会发觉自己被一圈使魔所包围，而通过细心观察，玩家可以渐渐发现这圈使魔的位置并不固定。处于中心的玩家如果移动的话，使魔也会朝着偏移方向缓慢移动。乱动的话有可能让难度变高，也有可能让难度变低。这个符卡所说的“壶



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『决死之梦 – 旧地狱梦焰』
作者：瓶纸 出品：绯色永恒 提供：绯色永恒
http://weibo.com/isdoujin

中的天地”来自中国传统文化，是一个取材于『后汉书·方术传』的故事，大家在一些国产游戏也可以经常看到“壶中仙”之类的设定。在神主喜爱的作家森博嗣的作品『封印再度』中，出现了一对关键道具，其中之一的壶正是存放着钥匙，但钥匙却比壶口还大的“天地之瓢”，“天地”或从此来。在这本书的粉丝群里，有人再现了这个道具在书中操作的奇妙手法，而被誉为美谈。此外在漫画『东方三月精』第 18 话，八意永琳关于酒虫的故事里，也出现了壶这种道具。另一组符卡覚神「神代の記憶」/ 神符「天人の系譜」也叙述了工程对其操作的影响：光本来是不会传播那么远的，像符卡那样不断生成光就可做到。

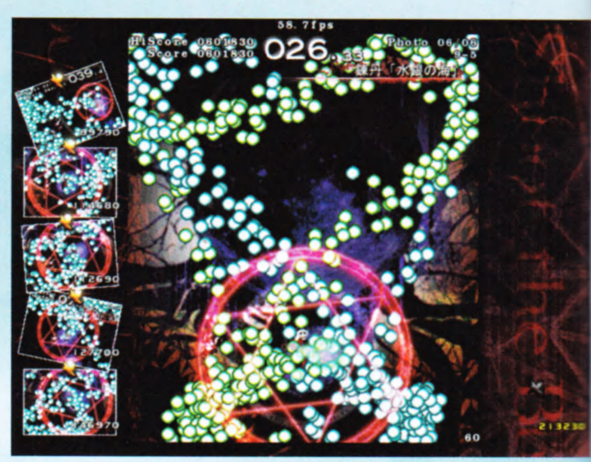
对工程设计的探讨，更体现于蘇生「ライジングゲーム」/ 蘇活「生命遊戯　－ライフゲーム－」这组符卡里。“生命游戏”，是英国数学家约翰·何顿·康威在 1970 年发明的细胞自动机，一种零玩家游戏。在此游戏世界中，每个方格居住着一个或活或死的细胞，每个细胞在下一个时刻生死状态，取决于相邻八个方格中死细胞与活细胞的数量。这个游戏最大的魅力是能够产生一些精致有形的结构，无序与秩序相互转化。天呪「アポロ 13」这个符卡更是直接体现了神主对工学表现出的崇敬。在『魔理沙的魔导书』中，魔理沙认为：“这符卡发动后弹幕会在瞬间展开，之后炫目的发光弹幕便会不断袭来，对手难免会被弹幕吸引，这就是与未知事物的遭遇。我很想研究下永琳如何配置弹幕使其能呈现那种形状。据说用简单至极的方程式就能解出来……我不是很明白。永琳说：有了最基础的运算，才会有最尖端的宇宙工程学成果。舍弃基础科技的话就无法在高新技术领域取得突破。”此符卡的图案，有很多东方爱好者不明白——不就是八意永琳的普通攻击，一个大，一个小，叠在一起吗？哪里像其致敬的阿波罗 13 号登月飞船了？这里其实有个日本人才懂的典故：这种样子的“阿波罗”其实是指一种童年时代两色的小点心，此外这个符卡的发射中心正是安定位置。由此来看工业美学何其炫目！何其璀璨！

工程与数值是由一张药物种类的符卡所衔接的。这张符卡正是『东方文花帖』9-3 薬符「胡蝶梦丸ナイトメア」，它也可能是本作里唯一有对应故事的符卡。故事来自『东方文花帖』书籍版『文々。新聞』百十九季　師走の一“現代幻想郷に夢の新薬”这一篇。为什么说它与游戏数值相关呢？且看故事里怎么说吧。“由于幻想乡妖怪以精神体居多，八意永琳没发现什么治疗他们肉身的必要，于是从精神开始入手了——她发明了一种名为‘蝴蝶梦丸’的药物，可以让妖怪在梦中变成蝴蝶，飞来飞去减少压力。可是记者射命丸文小姐不觉得有效，自从她长出翅膀以来从来没飞的这么慢过！好吧，永琳给她服用了‘蝴蝶梦丸梦魇型’。”本来是让人做噩梦的药，既然嫌飞的慢，那么就尝尝敌弹数值变动版吧，于是就有了这一符卡。此符卡中的蝴蝶弹速度超高，瞬发即至。9-7 秘薬「仙香玉兎」也是与药物相关的符卡。『魔理沙的魔导书』里认为，这也是在咒符卡规则游戏中所见到的咒符卡，看来这家伙很喜欢封堵对手的行动。这道咒符卡的效果是让身处弹幕中的对手动弹不得。最初的一个阶段赢过她的胜算非常渺茫，不过永琳肯定会留下一个能避开弹幕的缝隙。说白了，此符卡也是精确数值调整的杰作——看起来很无解，但每个缝隙都正好留了一点，可以躲开绿色大玉弹，在射命丸文眼中，这个符卡充满了香水味道。9-5 錬丹「水銀の海」是一个很特殊的，很难去判断

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『决死之梦 – 旧地狱梦焰』
作者：sharp+ 出品：绯色永恒 提供：绯色永恒
http://weibo.com/isdoujin


▲薬符「胡蝶夢丸ナイトメア」。此药全名为“蝴蝶梦丸 Nightmare Type”，在『东方文花帖』书籍版有对应故事的符卡。


▲錬丹「水銀の海」，八意永琳不想告诉射命丸文的商业秘密。

最高分的符卡，表现是八意永琳不断在屏幕中上下行动，灌注“水银”。并没有一个明朗的公式能形容哪一次魔方阵分数最高，即使是多年以后的今天，此符卡的最高分录像依然是处于摸索之中。水银是秦始皇寝陵中替代“江河”的东西，也就是中国古代道家炼丹用的汞，虽然曾用作丹药，但它具有确凿无疑的肾毒性。时至今日，中国也有个别药物并没去除肾毒性却流通于医药界，有待细心的读者察觉与发现了。关于水银在这里用来干什么？中文版符卡注释是“最高秘密”，但日文原文其实是“商业秘密”……用这种有肾毒性的玩意是做毒药？还是不死药？性质还是商业秘密，这也未免太敏感啦。

月之头脑的谜团

Mystery of Yagokoro Erin

与“商业秘密”叙述不同的是，在『东方求闻史记』中称八意永琳制作的药，世间的评价是并无副作用，而有着不错的效果。药分为放置型和购买型，放置型的药免费派送到各家庭的药箱内，季节变化一段时间，就会派人去确认状况，对减少使用掉的部分进行收费。例如感冒药、轻伤药等。购买型的要到永远亭直接购买，如无法长期保存的，重病的，特殊用途的药。阿求在叙述的时候，还加了一点“要注意”，那就是人类用和妖怪用的药是不同的。妖怪用的药对人类来说效果太强，会形成副作用。相反人类用的药对妖怪来说则是毒药。八意永琳在『东方永夜抄』某结局中自称不怕毒药，如果人类与妖怪的药不能互通的话，可以说八意永琳入住幻想乡后，掌握了一种很可怕的武器——人们在不经意间，说着“都说有效果”，放心吃下去，却能中毒的药。

在一次设定里好像主角可以克制她。八意永琳的最终符卡“禁药「蓬莱之药」”的一个隐藏设定，使用禁咒组魔理沙或单人魔理沙，让角色处于背景“月球”图案范围内，可以发现魔理沙对位于画面正中的八意永琳进行近身伤害输出可以打掉血条，不过却因时间不够打不死。联系到『东方妖妖梦』设定里说：魔理沙的魔法道具如果被集中在一处，就会相互干涉从而削弱或是加强其特性，或者会带上其它特性。这个家中说不定沉睡着拥有魔理沙都不知道的力量的道具。附带一提的是，魔理沙冬天守在家中制作的丹药，有些过于大了所以吞不下去需要改良。说不定正是这些丹药影响了魔理沙，从而产生了什么不可思议的力量呢。





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方丧失绮谭』
作者：箱入猫姬 出品：萌少女领域 提供：破军玖月
http://weibo.com/moesyoujyo

『东方求闻史记』中称永远亭这个势力有很多谜团，而八意永琳是其中最大的谜团。她有着很多不明之处。如她从何处学到一身医药知识的？为什么会制妖怪的药？开药店是为了什么等等。八意永琳的年龄也是不详，虽然外表年轻，但说话方式、行为动作等都有着永生者特有的让人无法接近的气氛。此外她虽然博识但缺少一般的常识，当问及此事时，她会回答因为制作了恢复年轻的药，肌肤也变得光滑了等岔开话题，而得不到答案。年龄在之前“以亿为单位”的轶闻中谈及了，八意永琳散播药物的设定，笔者认为大概是源自日本富山县的医药历史。此地被称为“和汉药王国”，不仅制作药品，药品还销往各地，销售范围遍及全日本。

『东方求闻史记』中还称她和月之都有着很深的关系。永远亭常有人往月球办事，用兔子派送药物等都是证据的一种。这样一来，她持有的医学知识是来自月球也并不是不可思议了。有可能是她用了什么手段，将月之都的知识弄到手了。想来读过『东方儚月抄』小说版的东方爱好者，对上述谜团已经有了答案：古时八意永琳随月夜见一同迁往月球建立了月都，因此学会了其中知识，这并不是什么了不起的事情。『东方永夜抄』角色设定文档中，八意永琳一段最后还有一个谜团，叙述是这样的：(以“八意思兼神”为原型的）八意永琳，见到咲夜时吃了一惊。笔者给出的答案是，日本古代神话故事背景里，八意思兼神和她是亲戚，与在『东方儚月抄』里登场的绵月姐妹的关系是类似的，只不过后者写明了，前者没写明。

从『东方红魔乡』到『东方儚月抄』，多达数作都直接间接地围绕幻想乡与月之都的战争展开，实际上这也是八云紫与八意永琳之间的战争。尤其反映在『东方儚月抄』小说剧情最后，八云紫通过种种手段派遣人调查和潜入月球，最后取来一碗月都的酒，让八意永琳被动地享用了。这个桥段，似乎意在说明八云紫在第二次月面战争终于胜出一筹。抛开以往所有对这段剧情的解读，笔者在此要推荐一本书：『情报日本』。此书讲述了大量被国人忽略的日本历史惯用思维，能让读者了解两国的差距与不同历史中软实力的对比情况。为什么日本有忍者？为什么日本擅长情报战，精于突袭？了解了这些事实，才能更好地去理解神主这么写的缘由。▲


Empire Elf's
“妖精帝国”
Last Fortress
的最后一面旗帜
——是原画师，也是平凡女人的门井亚矢
■文/完蛋了的国王 ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI



在日本 ACG 画师这个圈子里出色的女性很多，甚至可以说，知名女性画师的数量还要略大于男性画师。说女性感性也好，忍耐力强也好，总之女性似乎比男性更能胜任画师这个行当。不过，换一种定义来看，既能胜任画师这份职业，又能扮演好一个社会学意义上的符合日本人价值观的合格女性的人选却很少。确切地说，在笔者的认知范围内只有两个人：一位是常常被大家调侃，却不失为相夫教子、贤良淑德的女性典范的山本和枝老师。另一位便是昙花一现并红极一时，之后每况愈下倒也乐得其中，把不思进取当成知足常乐，貌似离开公众视线多年，实则一直活跃在第一线，为“妖精帝国”Elf 的全盛时代画上句点的最后一位看板原画师——门井亚矢。

First Comiket, winter 1986

国中生腐女，1986 年飘雪的冬季

提起门井亚矢这个名字，资深老玩家很容易将其与 Elf 的名作『下级生』联系在一起。没错，这就是门井亚矢迄今为止知名度最高的代表作品。Elf 是最近经常出现在笔者文中的一个名字，“Elf 的历任当家原画师都有为其开碑立传的价值”——笔者本想这么说来着，可实际上要操作起来难度却不小。且不说 Elf 初代原画师阿比留寿浩早在 20 年前就已经退居幕后转型公司经营者，而第二代当家原画师竹井正树老师又从未发售过个人原画集，以致于市面上鲜有他的墨宝流通，网上图片资源更无从谈起。就说竹井以后的几位：横田守、りんしん、门井亚矢、堀部秀郎，也都是活跃于十几年前的已过了巅峰期的前风云人物。图片也好，文字资料也好都没有留下多少，是完全没有受惠于互联网信息时代蓬勃发展的一代旧人。当年笔者为堀部秀郎撰写悬文的时候，尚且有两部崭新的实体画集和一堆同好们收集的资料在手，而前不久撰写横田守专题的时候，如若没有在旧书店淘得的古董『横田守画集』(1999 年发售，足足有 13 年历史)，恐怕仅凭网上的碎片信息也是很难成文的。

在撰写本文时，笔者遇到了同样的问题，或许是我这人天生喜欢迎难而上，决定了题目就非写不可，也可能是容易沉溺于情报收集和踏足无人涉及的领域的成就感，总之，历经了一番周折，耗费了不少精力，这篇门井亚矢的专题终于还是成文了，这次仍然得益于从旧书店一人半高的巨大书架上淘得的尘封多年的旧画集——说到这里，真不得不感叹日本旧书店的神奇，一同淘得的还有梅津泰臣的绝版初画集。为什么国王总是有那么多不为人知的背景故事可聊? 那是因为总能获得第一手资料的缘故吧……亦从某些特殊信息渠道获益不少。当然，日后也不会少了りんしん老师的份。

言归正传，门井亚矢的物语并不是从她的成名作『下级生』开始，而是从 1986 年冬天，纷飞大雪中的东京流通中心 Comic Market 会场说起。

门井亚矢生于 1971 年 6 月 18 日，1986 年年方 15 岁，时值花季的国中三年级生。虽说日本国中生同人漫画家参加 Comiket 的事例并不是个案，不过那一年门井亚矢有机会登上 Comiket 的舞台还是靠了一点点运气的帮忙。当年冬 Comiket 筹委会由于场馆租赁发生冲突而被赶到了平和岛上的“苦寒之地”东京流通中心(简称 TRC)，虽然付出了交通便利度一落千丈的代价，好歹也换来了更宽敞的场地，可容纳的摊位数也从一年前的 4000 个增加到了 4400 个(关于这段历史笔者在 Comiket 增刊上连载的『圣域古今谭』中有过介绍)。摊位增加了 10%，亦有不少同人社团在评估 TRC 的场地条件后选择

了放弃这届大会，于是给了很多平素里报不上名，没有机会参战的弱小社团和新人们一展身手的良机。但机会并不是白捡来的，想参展先得过了老天爷这关。说来也怪，仿佛是要考验新人们的毅力一般，86 年东京的冬天冷得出奇，在四面临海又缺乏高大建筑物遮挡的人工岛平和岛上，TRC 的场馆就像是一座冰宫，在布展阶段就把社团主催们冻得直哆嗦，展会第二天甚至下起了鹅毛大雪，把不少人都冻出了病。门井一个 15 岁的国中生，要从住家所在的东京都府中市一路东行，跨越调布市、狛江市、世田谷区三个行政区才能达到平和岛所属的大田区，沿途没有直达的电车线路，还要辗转几辆巴士方能到达平和岛对岸，然后再冒着风雪步行半小时以上上岛去场馆布展，对一个弱质女流而言这实在是活受罪。Comiket 官方名义上可以提供物流接送服务，不过这当然不是免费的。好在门井初闯 TRC 时的细软不多，她的同人社团“冗談じゃないよっっ!!”一共才准备了 20 本同人志，还都是用平时省吃俭用下来的零花钱印制而成的。本子分量虽轻，却承载着厚重的情意和满满的热情，这从同人社团的名字“冗談じゃないよっっ!!”就能看得出来，翻译成中文就是“可不是开玩笑的哟！！”，像是在给容易怯懦的自己打气一样。



▶门井亚矢人生中第一张 Comiket 报名表





▲吹呼传改订版封面

其实以旁观者的立场上看，确实很难理解这位少女当时是承受着何等大的压力来参加这次 C31 大会的。家里人并不赞同她在这种时候从学业上分散精力，因为日本学生的入学考试一般定在每年的 1 月进行，时值国中三年级的门井应当正埋头于考前的最后冲刺才对，她却不走寻常路地跑来此等偏僻之地“不务正业”。平时一起谈动漫搞创作的学校社团里的同学们也被这严寒和闭塞的交通条件所吓退，纷纷表示更愿意在家守着电视机喝年糕汤，而唯一支持她这一举动的人只有社团的辅导老师。据门井后来回忆说，国中时代的这位社团活动辅导老师并不是动漫作品中常见的那种挂名老师，而是一位对漫画创作非常有见地的有着“准职业”水准的老师。那位老师手把手教会了门井熟练运笔、把握人体结构、贴网点、NAME 的技巧和简单的分镜处理。门井多年来一直以漫画家自居，与她早年立志于成为漫画家的愿望不无关系。在国中时代遇到这位辅导老师后，她的漫画技巧有了长足进步，于是也萌生了挑战一下同人创作的念头。

门井参加 C31 的处女作叫什么名字因为年代久远已不可考，但可以肯定的是她的第二本同人志是一本叫作『吹呼传』的女性向漫画本，题材是当年红极一时的三大腐女漫画『足球小将』、『圣斗士星矢』和『乱马 1/2』的混合体，（从配图上可以看到门井在投给 Comiket 筹委会的报名表的社团介绍一栏里工整地写上了笔名和居住地）『吹呼传』的封面上画的则是正在给星矢做爱心料理的紫龙（实际上这是『吹呼传 改订版』



的封面，是『吹呼传』的加强版，A5 尺寸，篇幅为 72 页，发表于 1987 年 9 月 15 日）。门井早期有好几本同人志封面都以“乱马”风格的紫龙作为封面绘。所谓乱马版紫龙指的是门井一开始完全模仿高桥留美子老师的画风，加上紫龙和乱马一样都有中国风着装，于是就索性把紫龙和乱马两个角色结合在一起来画。但比这更有趣的其实是以紫龙为封面的本子里画的大都不是圣斗士的内容，也有『足球小将』或者 80 年代热门日剧『危险刑警』里的男主角之一柴田恭兵的二次元化同人漫。柴田在 1988 年的著名大河剧『武田信玄』里出演了上杉谦信一角，是当年大批腐女心目中的偶像。宅男们大概无法理解为何腐女们会对三次元大叔青睐有加，而在二次元作品里却更偏爱美少年，就像腐女们同样无法理解为什么宅男会对偶像团体里的少女 A 疯狂追捧，却对少女 B 视若仇敌一样。大家分处不同的世界，找不到认知上的交集也是很正常的。所以对于门井亚矢腐女时代的一些创作，身为宅男的笔者也就只能一笔带过，不做深究了。

十几年前的“少女漫画家”远比现在来的稀罕。同人创作者的低龄化趋势是从 C30 才逐渐显露出端倪的，其标志性事件就是『足球小将』和『圣斗士星矢』的人气大爆发。在此之前，女性向创作者虽然一直在同人领域占有统治性地位，不过创作者的年龄结构与商业漫画领域差异不大，以成年创作者占绝对多数。把同人漫画拿到 Comiket 上去卖在当时来说并不是一件犹如周末野餐一般的轻松惬意之事，缺乏了网络的支持，从创作到印刷再到报名参展和物流配送，几乎所有环节都是要靠双手加双脚去完成的。一个为学业所束缚的高中女生，甚至国中女生有没有这个能力去亲身实践这一整个流程的确很成问题。为什么学漫和学生社团曾经繁荣一时呢？

因为可以集合大家的脑力、体力和精力来完成一个目标。但也有像门井亚矢这样孤身一人的学生创作者。哪像现在轻点鼠标，敲击键盘，大部分繁琐工作都能迎刃而解，民间社团数量较十几年前翻了 30 倍都不止，主催的头衔早就不值钱了。门井亚矢以 15 岁这个年龄独闯 Comiket，是非要有一点决心和毅力不可的，更难能可贵的是门井并没有把画本参展当做玩票，而是在之后的两三年里保持着平均一年推出 4–5 部新作的速率，可见其最初给自己定下的“想成为漫画家”的人生目标并不是少女怀春般的美丽愿望，而更像是一个脚踏实地，步步为营的长远规划。对此门井后来在访谈中表示：“当我在小学同学面前宣布自己想成为漫画家的时候大家都笑了，但我并不觉得我是在跟朋友打趣才这么说，那时候我就很认真地决定自己要往（漫画家）这个方向努力一下看看。”如此强烈地渴望成为一个漫画家的少女，正式踏入业界并一鸣惊人的那一刻的身份却是一位美少女游戏原画师，这个结果说起来确实有点讽刺，恐怕也不是 15 岁时的门井能预见到的，那么门井亚矢的道路究竟又是在何时何地出现偏差的呢？

A yellow summer, Sailor Moon's summer

代表月亮消灭你，21岁的夏天是悦动的黄色

门井亚矢早年的同人创作史可以说是一部标准的80-90年代日本女性同人漫画家的成长史。门井亚矢15岁时的参展始于『足球小将』热潮的爆发之际，大空翼和他的基友们走红之后，紧接着是星矢和他的后宫们的登场，到了80年代末接替霸主地位的是又一部少年向的作品『铠传』。这部作品在国内被称为『魔神坛斗士』，在日本同人圈则被称作“Troopers”，因其全名是『铠传 Samurai Troopers』。这部原创动画的出现显然是受到了『圣斗士星矢』在各条战线上大红大紫的鼓舞，像『圣斗士』这种题材的作品被叫作“バトルスーツもの”或者“装着もの”，意为战斗服题材。开发这类“装着**もの**”作品的本意是想在玩具市场上大捞一笔，很显然像“圣衣神话”这种圈钱利器的商业价值已经远远超出了动画本身。

看过『铠传』的人都知道，主角团队是一个以“仁、义、礼、智、信”五常为理念创作出来的五人武士集团，这五人在作战时会换上各自的专属铠甲，这些铠甲的作用等同于圣斗士的圣衣，剧中最引人入胜的部分就是武士们高喊“××神，武装起来！”，五尊漂亮的铠甲以五种不同方式套上主角们的身体，最后再以一个帅气的亮相结束变身过程。与笔者年纪相仿的观众里想必

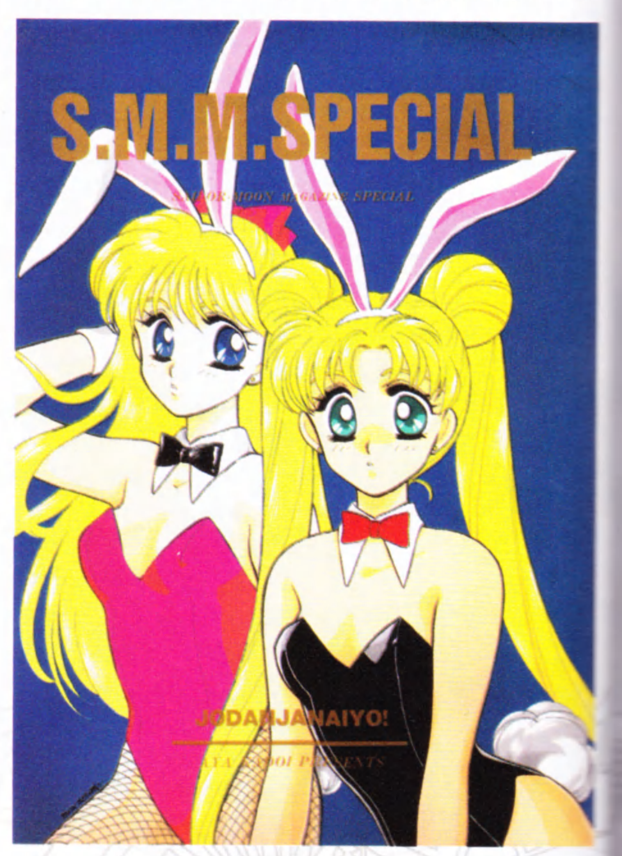


▶以黄色作为背景色的Troopers本『战宣布告』

也有一些人小时候还买过『魔神坛斗士』的玩具，玩具确实如动画中一样，可以安装在角色素体各部位上，也可以组合起来成为一尊铠甲，玩法在当时略显高端，令人爱不释手。动画鼓吹的是贯彻武士精神和正义感，并且强调伙伴之间的信赖和互助，是一部再典型不过的少年动画。不过在腐女们的眼中，情况却完全不同：那些在大河剧里只能暗送秋波的武士们，现在一个个都化身为美少年缠斗在一起，少年们穿着铠甲时的造型固然英武帅气，但生活中的各种萌态更是让人欲罢不能。排除那可怜的形单影只的女主角，『铠传』就是一部讲述美少年与美少年之间，美少年与美大叔之间恩怨情仇的作品。老实说『铠传』的女性角色数量确实少得可怜，作品氛围比『足球小将』和『圣斗士』还要“男气”，这么好的题材怎能不叫人为之倾狂。

门井亚矢从1989年2月的个人第16部同人志『战宣布告』开始，到1991年的第28本同人志『势 再录本』为止，连续两年总计13部同人作品画的全部都是『铠传』，其中正值动画完结前创作的第一本Troopers本『战宣布告』在短短半年不到的时间里就增印了5版之多，可见『铠传』的人气之盛。时年18岁的门井对自己的同人本竟如此受欢迎始料未及，当时脑中只有一个念头就是“就这么一直把Troopers画下去”，结果一画就是13本之多，此事对门井日后的创作习惯造成了很深远的影响，令她渐渐变成了一个墨守成规的同人漫画家，为她日后在同人领域的巨大起伏埋下了伏笔。

门井的同人志重印了5版，颇有点供不应求的感觉，她的名气也多少增加了一些，1989年12月还在东京原宿开过一场同人创作三周年的纪念茶会，但这些事例并不足以改变她的社团“冗



談じゃないよっっ!!”几年来仍旧在无数知名度有限的岛社团里厮混的残酷现状。困扰门井同人创作的最大问题是，她的画技自国中毕业以后就没有什么跨越式的进步。门井在升入高中以后就参加了学校的漫研，是个非常热衷于社团活动的学生，这点从她糟糕的学业上就能看得出来。勤快的笔头锻炼了门井出本的速率，也在一定程度上提升了她设计漫画内容的能力，一般漫画本同人志的篇幅都在 30 页上下，有时候她可以把同人志的篇幅扩充到 70 页以上，甚至更多。但不知是因为离开国中时代的那位对她多有提点的辅导老师，还是因为自学成才的过程中始终不得要领，笔力的累积始终不能解决门井画风缺乏吸引力的弱点。

画风不行并不是门井一个人的问题，而是 80 年代末整个腐女圈所面临的大课题，这个问题的根源是女性向同人漫画的先天不足。刚才笔者反复提到了引发女性向同人作品爆发性增长的几部动漫作品，这其中有高桥阳一的『足球小将』、车田正美的『圣斗士星矢』、高桥留美子的『乱马 1/2』、『福星小子』等作，以及后来 SUNRISE 制作的『铠传』。说句实在话高桥阳一和车田正美两位老师的画风用丑陋来形容还算是给面子的，尤其是高桥那人物头身比完全失控的画风，简直就是一朵奇葩，照着这种画风来描同人志那肯定是自寻死路，所以 80 年的女性向作品的画风不外乎三条道路。首先是资深腐女们的本格少女漫画风路线，从 70 年代 Comic Market



女性向同人漫画的启蒙者萩尾望都，以及名作『王家的纹章（尼罗河的女儿）』的作者细川知荣子老师的画风为起点，后继者里有『吉祥天女』的作者吉田秋生、『近所物语』的作者矢泽爱、『浪漫沙加』系列人设小林智美等名家。其中插画家小林智美可以说是这一流派的典型，她从模仿细川知荣子的画风来创作『圣斗士星矢』的耽美同人起步，用美型的画风来弥补车田正美笔触过于男气的先天不足，又用『圣斗士』丰富的设定来一扫传统耽美题材漫画千篇一律的沉闷，这类互补型的创作在 80 年代末 90 年代初的女性读者群体里很有市场，得益于此小林很快成长为这一领域中的佼佼者。其次是高桥留美子路线，这条路线的特点就是用少年漫的画风来画少女漫，高桥留美子儿时没有读过多少少女漫画，反而是少年漫画的忠实拥趸，凭借『福星小子』一作出道时就已经能够在少年漫画圈子里舞得风生水起，其画风也没有受过去那些少女漫画家们的影响而显得很中性，在男女读者里都有很高人气。有一部分女性读者开始模仿她的画风，正巧又遇上女性向同人创作大爆发的时点，于是就出现了一批像门井亚矢这种风格的创作者。最后就是 BL 路线，BL 漫画不等于少女漫画这个常识想必大家都知道，严格来说 BL 漫在一开始是少女漫的一个分支，不同于主流的恋爱、喜剧、魔法少女、SF、猎奇等题材的少女漫，专注于描写男性之间的恋爱和情色，这类漫画的看家本领就是画风美型。

从以上三条路线的分析中不难看出，高桥留美子的中间路线是重剧情，而轻视觉表现力的。这当然并不是说高桥老师的画风不行，而对于模仿者而言，即便能学到高桥画风的皮毛，但却画不出高桥笔下那么有趣的漫画，其作品的吸引力势必大打折扣。如果自幼就深受细川、　尾等人的影响，加上自己后天的努力，一样能画出

非常美型的画风，成为小林智美、尾崎丰这样的作者。但放眼 Comiket 上成千上万的女性同人创作者，不可能各个都是小林智美、是尾崎丰、是矢泽爱，也有不少像门井这样的喜欢少女漫画，但画不出美型画风的人。如果潮流一直沿着 80 年代的这股“耽美热”一直发展下去的话，大概现在的很多知名画师都不会存在于业界中，早就因为画不出什么名堂而被淘汰了。可偏偏潮流的趋势就在 90 年代初的节骨眼上发生了惊天大转折，为门井亚矢这样一批原本默默无闻的人创造了出人头地的机会。

1991 年，日本出现了一部足以改变同人创作历史的漫画作品，相信很多人已经猜到了，这部漫画名叫『美少女战士』。现在很多研究日本漫画和同人文化发展的学者都一致认为，就像『足球小将』和『圣斗士星矢』是带动耽美风潮大爆发的导火索一样，『美少女战士』则是男性向作品在同人创作领域开始冒头的一个原点。美战不仅逆转了 Comiket 上男女比例 1:9 的窘迫状况，也催生出了一批女性创作者主导的大手、超大手社团。受益于美战走红的知名女性画师的长长一串名单里，就有门井亚矢的名字，事实上她的社团真正为读者所熟知就是从转型创作美战同人开始的。







一直专注于同人创作的门井其实早在 1991 年底就嗅出了业界风向转变的气味。91 年的门井已经从高中毕业，没有升学也没有上班，处于待业状态，或者说正在修炼成为职业漫画家的道路上，画同人本莫如说是她的本职工作。1992 年 5 月，她推出了动画『高智能方程式赛车』的同人志『humansystem』的准备号，同年 8 月的 C42 上正式发售了 32 页的完全版，此举基本上标志着门井已经从女性向题材中毕业，全力转攻男性向题材漫画。『高智能方程式赛车』也许算不上是一部非常典型的男性向题材作品，但它确实是一部瞄准了儿童观众群的运动题材少年动画。虽然试图复制『四驱兄弟』的模式靠卖车模赚钱，不过动画在低龄观众群里的人气和收视率却相当惨淡，知名度和影响力更不足以引起那些对冷门作品弃若敝履的腐女们的关注。该作反倒是在高年级的男生中相当受欢迎，方程式赛车当时在日本很有群众基础，丰田、本田、日产、斯巴鲁等日系车生产商陆续在一些国际比赛上获得佳绩，日本车大肆进军欧美市场也是在 90 年代初。既然受众群已经转移到男性青少年和成年观众，『高智能方程式赛车』后来就索性就以满足这类人群的口味为出发点开发续作，男女主角风见隼人、兰德尔、菅生明日香等人在 OVA 续作里都长大成人，青梅竹马的隼人和明日香后来还相恋、合体、进而结婚，这在以前的

少年动画里是不太多见的。既然观众群体发生了变化，那么同人志的目标读者当然也要跟着做出调整，于是门井的同人志封面上第一次出现了女性角色的身影。从图上可以看到『humansystem』的封面是风见、新条、兰德尔三人，封底则是菅生明日香和风见的机械师城之内美琪，这样的男女角色同时出现在同人志封面封底上的情况，据笔者所知在门井亚矢全部上百部的同人出版物中是第一次，也是唯一的一次，而『高智能方程式赛车』的本子更是仅仅画了这一次而已。

『humansystem』这盘前菜过后，对于门井而言极为重要的一年才刚刚开始。黄色是 1992 年一年里门井创作的基调色。门井沉溺于『铠传』时最钟情于水神毛利伸这个角色，并且将伸原本土黄色的发色涂成了金黄色，也经常使用黄色作为同人志封面的背景色，后来改画『高智能方程式赛车』时，剧中也有一个金发美少年的角色兰德尔，保留了作品中的黄色元素。92 年夏天的 C42 上，门井的“冗談じゃないよっっ!!”除了推出『humansystem』以外还发表了另外一本假托“冗談社”的名义创作的『铠传』总集篇『修羅場だより大辞典』，以表示对自己过去两年多来 Troopers 本创作的总结和对女性向题材的告别，同人志封面采用黄底蓝字，非常惹眼。两个月后，她的第一部美战本『TOO SHY SHY BOY！』应运而生。题材变了，风格变了，社团名也变成了“濑里奈”（门井曾几度变更社团名，此外还使用过来来轩、セラコミ准备会等名称），但不变的是对黄色的偏爱。不知是巧合还是某种必然性造成的结果，『美少女战士』的女主角月野兔又是一个一头金色长发的美少女，于是在『TOO SHY SHY BOY！』的封面绘上，门井索性把小兔的水兵服衣领、裙摆和袜子，连同背景底色也都画成了黄色。门井使用黄色的频率之高不禁让人怀疑她是不是趁着画材店大减价的机会大肆囤积的一批黄色颜料，日后在进军商业领域以后，她对黄色的偏爱仍会时不时在不经意间流露出来。

▲第一部美战本『TOO SHY SHY BOY！』，基调仍是欢快的黄色

且说门井改画美战的同人志后，整个人焕然一新，个人画风出现了很大的变化。不过对比她后来在『下级生』里使用的画风，两者间的差异还是非常明显的，这只能解释为门井只是从原先模仿高桥留美子转变为模仿武内直子，而在画『humansystem』时其实也有很明显的模仿猪股睦美的痕迹。这么模仿来模仿去，时髦是赶了一趟又一趟，可对其个人风格的形成其实并无任何实质性的帮助，后来一次偶然的机会让门井意识到，只会画别人的作品是永远也成不了一个漫画家的。

門井亞矢

The controversial “Kakyusei”

挥别笑与泪的晴海时代，摇身一变入主 Elf



在画『铠传』的那段时间里，门井靠着自己的勤勉已经多多少少积累下了一些人气，92 年 7 月时还发表过个人初画集『觉醒』。因为年代久远该画集具体收录了哪些内容已经不得而知，但不像很多人揣测的那样『觉醒』只是一本同人画集，相反该书是由正规出版社 MOVIC 发行的，如假包换的商业画集。当时门井既没有画过商业插画，也没有在商业志上有过漫画连载，到底哪来的这么一本商业画集的确让人感到十分好奇。而更让笔者感到奇怪的是 2005 年发售的画集『花 /HANA』也声称是门井的初画集，难道说之前那本『觉醒』是某种黑历史？

有一本叫『ムーンファイト！』的『美少女战士』官方同人漫画集值得关注，该书是门井真正意义上第一次参与创作的商业作品，在她的整个同人生涯中共创作美战本 17 本，超过了『铠传』，是她笔下登场频率第二高的题材，仅次于『下级生』的各种同人物。『ムーンファイト！』1993 年初发售，后来发展成为一套 5 本的美战系列同人漫丛书，以这部漫画集作为起点来计算的话，门井亚矢的商业创作活动已经进入了 20 个年头，绝对配得上老将之名。商业同人漫的档次比商业连载漫画当然要低了不少，但好歹是商业作品，比同人漫要强得多，只是想要靠这条途径跻身主流漫画圈的难度还是非常之大的。这对门井来说是一个很深的触动，她大概也觉得自己好歹在同人圈子里算个不大不小的腕儿，早几年开过茶会，也给几个中小规模的同人志即卖会画过场刊封面，1995 年还自告奋勇组织过一档叫“セラコミ”的美战 ONLY 同人志即卖会，可一旦离开了同人的范畴，门井“漫画家”的身份就行不通了。无论怎么投稿也没有愿意接纳她的杂志社，参加漫画比赛也只有被挡在初赛外的份，搞得她一度非常消沉，很想放弃漫画创作转去学习兽医，将来好歹能谋个稳定一点的职业，只是因为年龄渐长，不适合从头学起而没有动真格。眼看一个未来的大牌原画师将要倒在穷困潦倒的起跑线上，出场扮演大救星的又是著名美少女游戏公司 Elf 社。

1995 年 12 月的 C49 是 Comiket 在晴海东



京国际见本市会场举办的最后一届正式的大会，之后 Comiket 就移师到现在我们所熟知的东京国际展览中心 Big Sight，96 年 3 月 Comiket 准备会在晴海举办了一届 Comiket Special 借此与令人难以割舍的晴海会场告别。门井是亲眼见证了 Comiket 从荒凉的 TRC 搬到热闹的晴海、摊位数和参展人数暴增数倍、一跃成为全日本乃至全世界范围内规模最大动漫活动这一过程的当事人之一，对晴海会场也有着深厚的感情。如此具有纪念意义的一次 Comiket SP 活动她却并没有参加，原因很简单，那时门井已经被 Elf 招致帐下，成为外注的游戏原画师了。第一次参加商业作品的制作，让她紧张到没有时间和精力兼顾同人创作。

那时 Elf 刚刚把公司从创业时所在的世田谷区搬到了地价相对低廉的中野区新井，在经历了弄巧成拙的“遗作事件”之后，当时主力原画师之一的横田守自立门户也搞起了美少女游戏，从此便与 Elf 分道扬镳，关于这段历史笔者此前在横田守的专题里都提及过。由于公司正如日中天，蛭田昌人并没有把横田守与他展开直接竞争的事看得太重。他在 Elf 搬家后忙于扩充团队，一边从姫屋 SOFT 挖来了心仪已久的年轻写手剣乃ゆきひろ，一边到处寻觅横田守的替代者，一口气签下了好几位外注原画师，其中既有长冈康史这样很对他胃口的动画业界出身的作画老手，也有门井亚矢这样通过选拔会招募到的完全没有经验的新人。蛭田身为伯乐的名声在业内是有口皆碑的，他的知人善用不仅表现在善于发掘竹井正树、剣乃ゆきひろ、堀部秀郎这些极有天赋的创作者，提供适合他们发展的平台，也表现在对新人能够给予足够的信任，横田守和门井亚矢都是在这种无条件的信任之下才快速成长为能独当一面的主力原画师的。相比之下同时期关西的另一家与 Elf 齐名的公司 ALICESOFT 就一直以保守闭塞而出名，十几年来一直保持着相对固定的原画阵容，因此西国的原画能人们大都分布在其它形形色色的公司里，而在东京与 Elf 关系密切的著名原画师的名单足可列出好长一串。

就像当初一口气把横田守推向舞台的最中央一样，毫无游戏原画经验，甚至此前连一部正儿八经的商业作品都没有的门井亚矢也被一下子带到了聚光灯下。没有系统性的调教，没有很长的适应过程，就连给门井构思一个新马甲的余地都没有，就像是一个直接被丢到了火线上的新兵，要么使出浑身解数拼命存活下来，要么被丢进裹尸袋等着腐烂。蛭田就是这样在短时间里锻炼出了横田守，而他相信这一套做法在门井身上也同样能奏效。理由很简单，门井和横田有一个最大的共同点就是，都有自己迫切想得到的东西，那就是离开它以后寸步难行之物——钱！横田守是为了自己苟延残喘的工作室 Studio Line 打拼，而门井则纯粹是为了自己的生计着想。在签约 Elf 之前，门井从未想过游戏原画师与同人漫画家之间收入的差距竟会有如此之大，她在后来接受访谈时笑称：“给 Elf 画完『下级生』后我才知道，原来画美少女能赚那么多的钱，我获得的酬劳是一个令我感到吃惊的数目。”其实一个外注原画师这样的次要角色并不会分到什么巨额报酬，门井会感到如此吃惊，只是因为她



之前已经被贫困纠缠多年，几乎到了山穷水尽的地步了。

再来说说『下级生』这部游戏。『下级生』具备了商业上获得成功的一些必要前提条件：首先它打着『同级生』系列“继承者”的旗号，蛭田没有再玩标题上的文字游戏，用了一个既能点题，又能勾起老玩家回忆的标题；其次，和Elf之前多部超级畅销作品一样，『下级生』的脚本工作由蛭田昌人亲自操刀，因此无论是翘首以盼的玩家，还是Elf公司上下都对新作充满信心；第三，新作首发时没有使用时髦的Windows95操作系统，而是继续沿用可靠的PC-98平台，此举后来也受到了一些评论家的嘲讽，指责Elf过于保守，不过实际上Win95刚推出不久市场份额还不大，游戏公司也普遍没有吃透这套新系统的各种特性，个别冒险采用Win95系统的新作或多或少都出现了兼容性的问题，对口碑影响很大。Elf对旧作进行系统性的Win95平台移植是从1998年才陆续开始的，当时Win98都已经上市，说Elf特别保守倒还是有点道理的。

当时Elf并未对门井亚矢的原画做太多的宣传，不少玩家对这位新画师的登场感到有一些愕然，因为看到“×级生”的标题首先想到的就是竹井正树，其次是当时正如日中天的横田守。而很多人都不知道横田守已经彻底离开了Elf，也不知道连竹井大先生也耐不住寂寞自己开办了一家叫ZEUS的公司，暂时退出了Elf的原画阵容，此时的Elf正面临着空前严峻的画师荒，如果把这个消息散布出去只能给玩家制造不安情绪。门井也是不走运，到任Elf时公司里已经没有经验丰富、手段高超的前辈坐镇可以提点她，其本人则还要从纠正一些奇怪的作画习惯开始，一点点适应美少女游戏公司的工作节奏。据与门井关系密切的杂志社编辑回忆，门井有一个喜欢用蓝色铅笔画草稿的怪癖，在全手绘的时代，草稿一旦画完就没法再改动了，这个癖好一度让Elf的上色团队很困扰。还有就是门井的作风相当懒散，毕竟是无所事事闲了好一阵的家里蹲，很容易被一些琐事分心。一会是宠物猫打翻了茶杯，一会又坐到电视机前去追剧，一个月下来只能画10张原稿,这如何能满足Elf的要求。『下级生』可是一部有着多达13位女主角，游戏内时长1年之久的大型恋爱模拟类游戏，游戏的人设和绘制各种事件CG的工作让两三个画师来分担尚且略显局促，现在却交给一个月均只能完稿10张的菜鸟画师，那原画工作要何年何月才能完成？蛭田实在无奈只能调门井到公司坐班，并派专人监督工作，督促门井日夜兼程赶上进度，终于确保游戏在没有跳票的情况下于1996年6月7日上市。

让蛭田昌人始料未及的是，『下级生』上市以后遇到了非常微妙的销量滑铁卢，初动时竟然未过1万本大关，至当年结束时的总销量也不过区区1万1千多本。这个成绩仅有主要竞争对手ALICESOFT的主打游戏『鬼畜王兰斯』的1/3都不到，甚至不如Elf在12月推出的新作『YU-NO』——这部由天才写手剣乃ゆきひろ操刀的旷世奇作半个月里狂销2万7千多本，一举攀上年度销量榜单榜眼的位置，相比之下『下级生』仅仅名列第8位。蛭田发现他最开始时打的如意算盘纷纷落空，最先被玩家吐槽的就是“下级生”这个游戏标题，因为大家入手游戏以后发现13个女主角里有5人是男主角的同级生，3人比男主角年长，另有一人年龄不明，剩下只有4人是男主角的学妹,这到底算哪门子的坑爹“下级生”？再细细品味游戏内容，更让人惊呼随时受不了。『下级生』的系统乍看之下是与『同级生』









很相近的地图移动型冒险系统，玩家需在一年时间里建立起与女主角之间的恋爱关系，不过其实两作在细节上的差异非常大。『下级生』不但取消了观察和对话的子系统，对好感度系统的调整也很有颠覆性意味。在本作里玩家只要手里有足够多的钱就能大肆采购礼物赠予女主角以大幅提升好感度，这招比过去采用对话和约会等传统方式更容易尽快达成好感度满点以解开与女主角合体的剧情，换言之只要爷手里有钱就能不谈感情直接跟少女们啪啪啪——多么可怕而又现实的设定啊！但蛭田又刻意在系统中加入了季节设定，有一些时间限定的事件，而且游戏要求玩家与某个女主角之间的好感度在规定时限内必须保持在一定的数值上。玩家只要采用金元攻势就能更快攻陷女主角，但这也意味着一旦错过某个特定事件，事后再用金钱和道具来弥补就不可能了，而且在规定期限内达不到要求的好感度，那等待玩家的只能是分手。可是游戏内时间长达 1 年，各种限定事件纷至沓来让玩家应接不暇，很容易就错过了某个女主角的路线。想啪啪啪容易，想回收全部女主角结局却很难，这就是『下级生』的最大特点。

此外玩家对于门井亚矢的人设也有一定程度的不适应，门井设计的角色脸型棱角较之竹井和横田还要更锐利一些，一般认为棱角越是清晰的画风越是古老（现在受欢迎的萌画风几乎都是包子脸），门井画风的时髦度就不如竹井和横田，毕竟前者是从临摹 70 年代成名的漫画家起步的，后者则是动画业界出身，能接触到各种最新潮的画风。不过门井的画风也有胜过之前两位前辈的优点，其一是对五官的拿捏很到位，门井曾花费很多精力研究眼睛和嘴巴的画法，她绘制的眼睛无论是眼眶还是眼珠都采用的是几何形状而不是由各种弧线组成，大家可以细心留意一下，这种棱角分明的眼睛画法非常特别，是比较容易辨认的。嘴巴的画法是门井研究高桥留美子画风比较透彻的一个成果，高桥之所以能把『福星小子』里的拉姆画得这么性感，门井认为嘴的设计很与众不同，嘴的大小，嘴唇的形状，嘴的张合方式，舌头与嘴的关系，嘴与脸上其它器官的位置关系，这些都是门井非常关注的细节问题。大家不妨对比一下门井的不同画作，会发现每个角色的嘴都是不一样的，要做到这一点其实非常难。其二是门井对女性身材的把握很贴切，很能体现出自身的优势，画女性身体的时候女画师对比男画师最大的优势在哪里？那当然就是女画师可以通过各种合法的途径观察不同类型的女性身体，而男画师只能通过媒体素材或者意淫，无法通过实践得到大量第一手资料。根据游戏设定，13 位女主角的身材和三围都比较接近，最大身高差在 10 公分左右，胸围差则控制在 78-85cm 之间，腰围和臀围的差距也都是 2-3cm 以内，但事实上这些人里既有皆川奈奈这样的 15 岁高中一年级生，也有三月静香这样的成年女性保健医，未成年人与成年人身材体型的差异是很大的，无法用区区几公分的身高和三围差来表现，这对于门井的人设提出了很高的要求。至于门井是如何应对这个难题的，后来在她的杂志插画专栏中透露了其中的秘密——她特意在自己住家附近的健身中心办了一张会员卡，每周几次去那里锻炼，一方面可以减去因为久坐而堆积起来的脂肪，另一方更重要的是可以在沐浴更衣时观察各种年龄层次的女性的胴体，以把握她们之间的细微差异点，因为很显然光靠观察镜中的自己是很难有实质性收获的。

说来说去，系统的变更也好，门井亚矢略显羞涩的初登场也罢，都不是造成『下级生』销量不振的主要原因，有媒体发现 1996 年的美少女游戏销量普遍要大幅低于其它年份，究其根本原因是 PC 游戏平台正处于操作系统更新换代的过程中，游戏开发商在 PC-98 和 WIN95 之间处于两难的境地，选择 PC-98 就显落伍，但选择 WIN95 则可能遇到兼容性问题，结果就造成了『下级生』PC-98 版销量奇差，两年后追加了语音的 WIN95 版发售时大卖 5 万多本，帮助 Elf 重回销量榜前三甲就已经很能说明问题了。也正因为蛭田最后意识到是平台拖了销量的后腿，才没有迁怒于门井亚矢炒了她的鱿鱼。





花猫，后来还交了一个男朋友，把工作以外的业余时间安排得满满的。平时一有闲暇时间就喜欢做做料理，开一瓶红酒小酌一番（女性画师里嗜酒的主不止门井一个，而且都喜欢格调较高的红酒，门井还出版过一部叫『红酒笨蛋一代』的短篇漫画，也就是『南の島移住計画 HG』的单行本版）。有连续假期的时候便会不假思索地背上行囊去夏威夷好好享受一下阳光、沙滩和海水浴。熟悉门井的人都知道她是一个"夏威夷狂"，有一段时间她使用的自画像就是一个头戴大丽花，身着花卉连衣裙，正在跳草裙舞的自己。门井一年到头来不停地收集有关夏威夷的情报，后来自己都数不清到底去过多少次夏威夷，最近几年还参加了火奴鲁鲁马拉松大赛，似乎已经完全融入到了夏威夷本地人的生活当中。如此有小资情调的女性画师恐怕是不多见的，西又葵、伊东杂音等人充其量也就是喝点小酒，拍个写真，发个推特的程度。

在 90 年代末 00 年代初的这几年里，是门井亚矢事业的上升期。继『ヘブンズゲイト』以后，她在『Comic GUM』上又陆续开设了『極楽紀行』、『今さら聞けない！』和『南の島移住計画 HG』三个专栏，都是篇幅 1-2 页不等的黑白小漫画。『ヘブンズゲイト』和『南の島移住計画 HG』都一直连载到了 2010 年才宣告完结，其中『ヘブンズゲイト』在 2000 年 12 月发表了第一卷单行本，也是门井踏入 ACG 领域 14 年以来的第一部个人单行本，终于一偿了漫画家的夙愿。此后『ヘブンズゲイト』以"蓝、粉、绿、金"等四种颜色的名义又发售了 4 卷单行本（其中蓝本是漫画第一卷的新装版），是迄今为止她笔下篇幅最长的一部连载。

美酒、旅行、马杀鸡，截然不同的婚后生活

A different life after marriage

『下级生』的发售给门井亚矢的事业带来的最直观的变化就是，原本暗淡无光的前景现在一下子变得豁然开朗起来，无论是此前屡次尝试未果的漫画家之路，还是压根就跟她没有交集的插画师的工作，都在不知不觉间出现在了她的日程表上，让她像模像样地繁忙起来了。

1996 年 11 月，一部叫『ヘブンズゲイト（天堂之门）』的短篇漫画出现在了新创刊的漫画杂志『Comic GUM』上，这本后来因刊登『一骑当千』和『魔力充电娘』等擦边球漫画而闻名的杂志就是门井进军漫画业界的第一个落脚点。考虑到自己的笔力，这次门井很有自知之明地画了一话只有 4 页的彩色微型短篇漫画，内容东拉西扯非常随意，单话完结的剧情前后也没有必要的关联性，有点像升级版的四格漫画。『ヘブンズゲイト』里基本上每话都会出现一两个女子高中生的角色，画的也都是日常性的插科打诨的喜剧剧情。要说为什么这么执着于女子高生，比较冠冕堂皇的说法是，门井觉得女子高生才是她心目中的"最强生物"，所以意图用各种超现实的手法来表现女子高生的日常生活，以此制造笑料。但笔者觉得门井一定是把自己的日常生活投影在了笔下的角色身上，带有半自传和半炫耀性质地在创作『ヘブンズゲイト』以及之后的一系列以少女为主角的漫画。自从『下级生』获得市场认可之后，门井就更坚定了"画美少女可以赚大钱"的想法。想法本身固然无错，但从门井日后的表现来看，似乎有钻牛角尖的嫌疑。

顺着女子高生这个话题笔者想顺便聊聊门井亚矢的生活方式。门井毫无疑问是一个很懂生活的日本女性，知道工作并不是生活的全部，适度的享受也是必不可缺的生活元素。在通过 Elf 改善了收入状况后，门井搬入了一套居住环境更佳的公寓，养了"小花"和"江成"这两只





1997 年 4 月『下级生』的 SS 版发售，之后在 Elf 的安排下门井开始为『下级生』的两部衍生小说版绘制封面插画，打开了通往插画界的大门。两年后的 1999 年，门井的插画师事业掀起了一轮高潮，新创刊的成人游戏资讯杂志『P-mate』邀请她担任封面绘的工作，这一画就是整整 5 年时间，累积了几十张的精美封面插画。不可思议的是作为一本成人游戏杂志，门井绘制的封面绘却清一色都是全年龄的，这些集门井亚矢多年功力之大成的插画后来都收录在了她的画集『花 /HANA』中，但因为该画集没有收录门井游戏相关的画作，被认为含金量不足，所以被很多读者以低价抛售，让笔者能以不到定价 1/3 的低价从中古书店收得。『P-mate』后来受到有害图书不得进入便利店销售的禁令的影响，销量出现大幅下滑，2004 年被转卖给宙出版社，门井的封面绘工作也因为杂志的停刊而中断了。后来『P-mate』一度复刊，接手封面绘的是又一位 Elf 的故人りんしん老师，此乃后话。在『P-mate』创刊翌年，门井又担任了小说家**あすか**正太的作品『アースフィア・クロニクル』系列的插画工作，这是她除『下级生』之外为数不多的轻小说插画，2005 年『下级生 2』的小说系列完结后就没有再接过小说插画的工作。

『下级生』发售后的两年里，Elf 一直忙于将其移植到各种平台并不断推出 FD 和衍生作品，直到 1999 年才腾出手来推出了第二部由门井担任原画的新作『Refrain Blue』，不过该作因为反响平平也就没有了下文。此后 Elf 暂时将注意力转到了伊头家系列的后两部作品上，堀部秀郎取代门井亚矢的地位成为 Elf 新一代的当家原画师，门井则暂时被雪藏起来，于是她又把主要精力放到了漫画创作上。2000 年起在『电击大王』上开设连载『南の国移住計画』，一年后又开始挑战四格漫画的体裁，在杂志『ドリマガ』上开

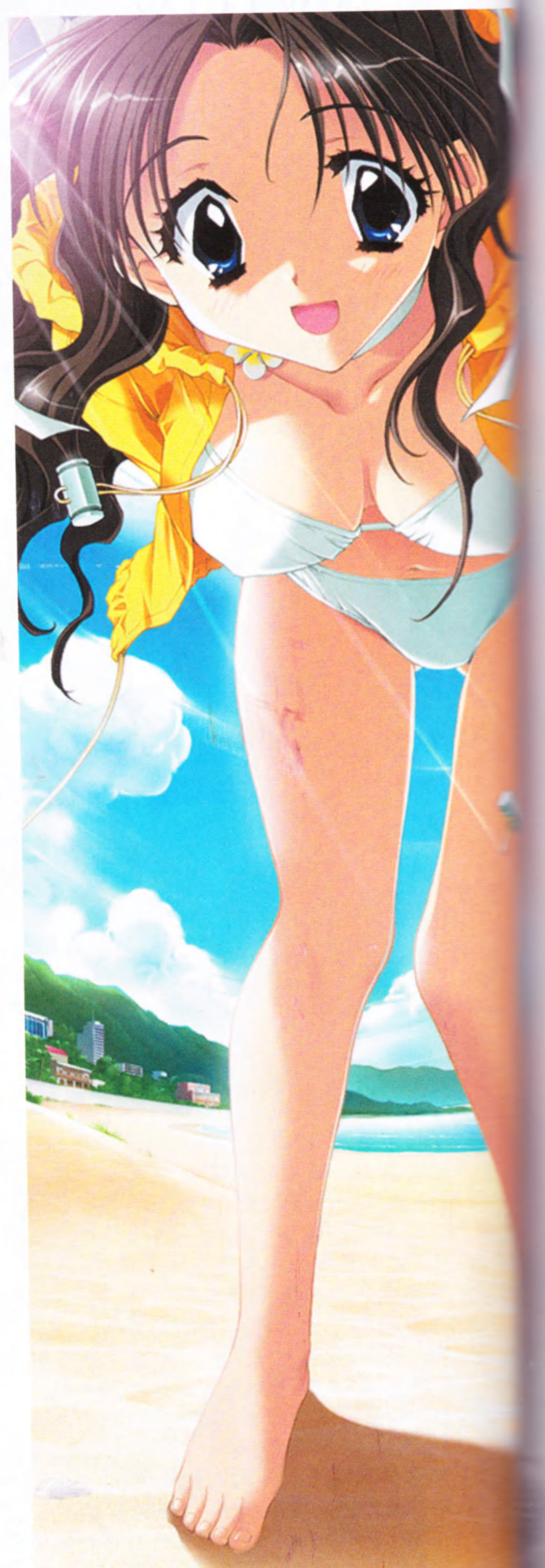
设了个人专栏“门井亚矢 WORLD”，以每期 2 页左右的篇幅一直画到了 2006 年。通过笔者的介绍不难看出门井身为漫画家最擅长的科目还是 1-4 页的微型漫画连载，曾经在一段时间内不同杂志上同时经营着 3-4 个专栏，门井自己也承认不擅长讲故事，也很怕受到周刊或者月刊漫画编辑催稿的压力，喜欢这种信手拈来的创作和小富即安的生活。正值世纪之交时，在门井亚矢的生活中还发生了一个重要事件，那就是她终于把自己给嫁出去了。和很多有意隐瞒自己婚史的画师不同，门井对透露这种程度的隐私毫不忌讳，经常把自己的先生画进专栏稿里，而且扮演的还是吐槽役，时不时提醒门井不要贪杯、不要穿着阿罗哈衫在房间里犯傻、别只顾着玩猫耽误了工作、早点休息保持作息等等，挺像个模仿好丈夫，门井的婚后生活看起来也挺滋润。

不知是不是因为婚姻生活太滋润，迈过 30 岁门槛的门井亚矢与大多数在而立之年掀开波澜万丈的事业新纪元的男性画师们截然相反，开始逐步向低调和不起眼的创作风格发展，最显著的一个信号是门井的同人事业出现了倦怠情绪。“冗談じゃないよっっ!!”从 1996 年起基本放弃了『美少女战士』题材的创作，画起了自己的『下级生』本，很快她的社团就在 Comiket 上急速









門井亞矢

扩张为“棚社团”——获准专门在特定区域搭建展摊不受周边摊位干扰地单独销售同人志，也就是我们通常所说的超大手社团。2001年夏天她出任了C60场刊的封面绘制工作，在同人圈的人气达到了顶峰。但自那开始就盛极而衰，一年比一年不思进取起来，从1997年夏天开始门井的同人志就基本上以『下级生』为主，01年以后为了顾及超大手的形象，偶尔也画一些『犬夜叉』『人形电脑天使心』和原创本，但据说内容都很粗制滥造，有时候还搭卖『下级生』的电话卡充数。就算游戏的人气再怎么火爆，每次都卖电话卡也够让人乏味的，后来Comiket主办方因为门井的社团人气大减，在2006年夏天又把她降为了壁社团，但此举仍然不足以唤醒门井的忧患意识，当她去年终于意识到该换换老黄历,画一画『魔法少女小圆』的时候已经为时已晚，她的摊位被进一步降格为岛社团，几乎退回到了她25年前的起点线上。

当然门井亚矢在同人圈里地位的急升骤降同她在商业领域的知名度也有直接的关联。在被雪藏了近5年以后,门井在Elf的第三部新作『下级生2』终于在2004年姗姗来迟，这部曾被寄予厚望的王牌作品的续作却成了标志着Elf的衰败无可挽回的最有力的证明。在前社长蛭田昌人下野，剣乃ゆきひろ退社，堀部秀郎离队，制作人、脚本写手和原画师三条战线上都缺少得力干将的不利情况下，Elf只有寻回曾经的主力原画师门井亚矢撑门面，此外还聘请了Leaf的弃将原田宇陀儿来撰写续作的脚本，可惜这个刺儿头中途爽约，以至于最后脚本只能由名不见经传的的稚嫩新人モーニング息子撰写。就是凭着这么一个残缺不全的阵容『下级生2』居然还能大卖近4万8千套，名列2004年度第4的位置，可以说完全是靠啃前作的老本才不至于遭遇一场耻辱性的大败，可惜『下级生』的老本也已经啃光，Elf就真的黔驴技穷了。



2006年Elf试图开设新的子品牌BANANA shu-shu以重振声威，品牌的处女作打出了门井亚矢原画的广告,并有着一个超长的标题叫『たまたま　～となりの彼女は声優のたまご。たまたま生まれた恋のたまごが…』，游戏虽然很努力的想刻画一番年轻声优们的奋斗和恋爱故事，无奈脚本写手实力不济导致游戏除了标题够长以外，其它内容都显得太过平庸，当年以1万1千本左右的成绩跌到了年终销量榜的60位开外，已经基本失去了作为一家大手公司应有的竞争力。BANANA shu-shu也没有活过2006年，在12月发表了一张『たまたま』的FD后就宣布中止活动了。就这样作为原画师的门井亚矢也渐渐从玩家们的视线中淡出，进而被遗忘……



但她却并没有完全从业界消失，2011年12月Elf发售的一部剑走偏锋的NTR题材作品『**ボクの彼女はガテン系 / 彼女がした事、僕がされた事 / 巨乳妻完全捕獲計画 / 今夜ボクの妻がアイツに寝取られました。**』(简称我的女友是建筑系。本刊之前曾刊登过该作的专题文章)，不仅刷新了标题文字的长度新记录，也重新把玩家们的视线拉回到了Elf这家死而不僵的老牌公司的身上，很多老玩家不禁感叹，曾经傲视群雄的Elf原画阵,在经历了十几年的剧烈变迁以后，最后还坚守在阵地上的居然是一个女流之辈。可惜年轻一代的玩家里，对Elf和门井亚矢的画风还抱有特殊感情的人已经寥寥无几了。

现在的门井亚矢早已没有了16年前街谈巷议般的话题性，曾经给她带来财富和名誉的美少女游戏业界也已经变得遥远而陌生。门井目前仍然从事着她在小学时就认为可以作为终生职业的漫画家，最近几年专心创作更休闲的四格漫画，发表过『天然女子高物语』,还有一部『ひなた Cafe へようこそ』在芳文社的『まんが 4 コマ KINGS ぱれっと』上连载。纵观其漫画家的创作生涯，从未诞生过一部名声显赫的作品，甚至连一部标准的剧情漫画都没有，但也能这么无病无灾的延续到现在，说明门井终于找到了梦寐以求的固定的读者群体。现在在创作漫画之余，她还能悠闲得保持自己的生活步调，喝喝红酒，逗逗小猫，看看韩剧，逛逛夏威夷，平凡而充实，这未尝就不是一种幸福。名和利固然重要，但努力工作是为了过上悠闲的生活，而工作永远不会成为生活的全部。▲



跳坑有风险 选推需谨慎

48总监督

—国民少女团 AKB48 2012 大事记

big invent of national idol girls group

■ 文 / 白石 ■ 责编 /jedi ■ 美编 / orangec

两月前的一日，三次元世界线中的某朋友忽然跟我说起，前田敦子如何如何。我这才恍然，原来我军早已不是偶像宅和二次元各种宅们的私有物。AKB48 的名字俨然已如新闻联播一般尽人皆晓。当然，作为三次元的偶像团体，又与偶像声优之类有所不同，想必各位之中可能有人对其并不感兴趣。容在下劝说，二次元萌妹乃人们理想所具现化之物，这与“偶像”的所指并无不同，若能心得其奥妙，投己所好找到所趣之人，定能落坑其中，或拖上几个麻友友带回自家……言归正转，在刚刚过去的一年里，本该世界末日的 2012 年并没有给人带来太大恐慌，倒是这个国民少女偶像团发生的各种事闻让好多 AKB 饭乱了手脚，出坑的出坑，换推的换推（注），这些热闹的事象本身也不乏一件有趣的事吧。考虑到针对成员，难免会被误伤，作为一名伪饭的在下仅以旁观者的身份借用自家宝地盘点几个 AKB48 今年的大小事件，事件不论典型，排名不分先后。要是您对 AKB 没什么兴趣，别急嘛，只要是二次元的住民，说不定哪天交的朋友一起吃饭的时候就用上了。

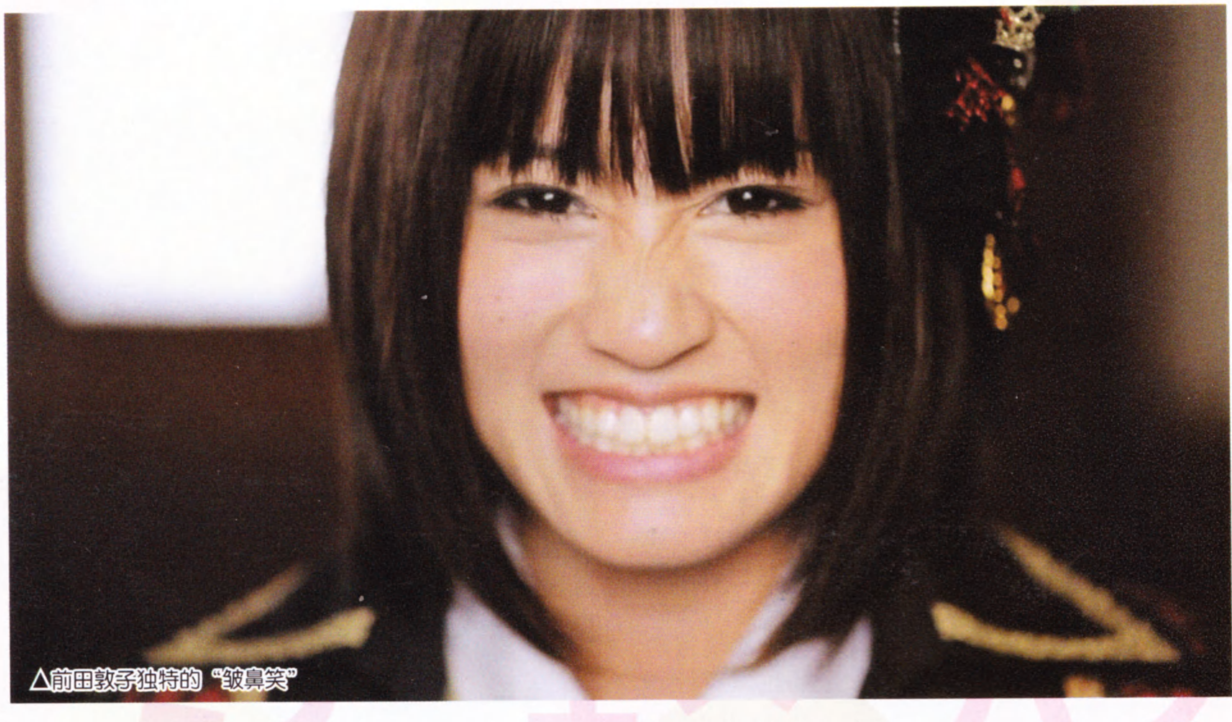
注：在 AKB 的粉丝中，支持某名成员叫做某某的“推”，本命被称为主推，其次称为二推，更换支持成员也叫“换推”。

风气雷落天地崩 前田敦子要毕业

graduation of maeda atsuko

要说 2012 年 AKB 最大的新闻莫过于此事了。前田敦子乃何许人也？哪怕你对 AKB48 仅有一点耳闻，相信这个名字至少不会陌生，刷刷微博总也见过一次吧。话说 AKB 自 05 年成立，从一个初次演出观众只有个位数的地下偶像团到现在随便一张单曲销量都能过百万的偶像少女军，经历七年时间不少也不多，而一路陪同和见证其成长、又被当作 AKB 脸面的人便是这位前田敦子小姐了。作为第一批 AKB48 的元祖成员，接受组织培养，也要服从组织安排，有一天上面决定叫这个小闺女给团队带个好头儿，她便从此当起了“AKB 之颜”。在日本的大街小巷上，不了解 AKB 的人还是有不少的，但没听过前田敦子这个人的还真不多，甚至一度在人们心中形成一个“AKB48= 前田敦子”的印象。就现状来看，现在饭 AKB 的不管是谁的推，通过前田敦子进入这个坑的就占了一大半。大家还给她取了个好听的昵称，叫“阿酱”。

那么这个阿酱到底有什么本事呢？待我慢慢道来。首先既然叫“AKB 之颜”，总得长得好看吧，那就先从长相看起。貌美这东西，人人有标准，长得再可爱也有人一眼相不中，所以关键还是得耐看。如果能找到一张阿酱的正面照片，放到 Photoshop 里对折一下，你会发现这妹子的左右脸蛋相当平均，几乎完全对称，一个平衡的颜面势必能给人更舒服的感觉，自然就越看越顺眼。然后呢人可爱还得靠笑容，阿酱爱笑，而且一笑起来不光咧嘴还皱鼻子。



▲前田敦子独特的“皱鼻笑”

古龙在小说里写过，这个“皱鼻笑”是最迷人的，或许就跟酒窝一样给人一种没缘由的可爱感，面相学里这个叫“肝肠寸断笑”，这种人外表开朗、心事多多……不过这个跟长相没关系了，不谈也罢。再说身材，不能说比模特还好，但整体匀称，没有赘肉，双腿和身躯是 7:3 的黄金比例，看过 AKB48 几首夏日单曲的泳装 PV 就知道，阿酱的身材还是很引人的。这种身材配上阿酱柔中带劲的舞姿，多看几遍你就会觉得绝不比二次元的舞娘差。可爱的外表，天然节能的性格，再加上贪吃的萌点和让人讨厌不起来的气质，不必附加太过耀眼的特质，作为一个少女偶像来说正正好好。

当然作为偶像来说有这么可爱就足够了，但能成为 AKB 的 ACE 还需要肥秋的作用。这里说的肥秋是指 AKB 的总制作人秋元康，此人来历不小且在艺能圈资历深厚，是个相当厉害的老家伙，具体大家可以查查百科资料这里便不特别介绍。这个肥秋凭借自己老道的眼光当年看出她是块原石，给当时还很笨拙的前田摆到 AKB48 的 Center 位置，也就是中心成员，并让她为所欲为。AKB48 的初期单曲基本全部由前田做主打，她在期间也进步飞快。一期生，外表与实力兼备，很快地前田便开始获得各界的关注，在 AKB 爆红之前就出演了电视剧和电影，随着 AKB48 越来越红，前田 ACE 的地位也更加稳固。整个团队的人气需要靠单个人来带动，接下来 AKB48 的风格和发展路线也被前田所左右，不管有多少人对此有疑问，前田敦子确实成为了“AKB48 家族内绝对不动的王牌”。

以上这些都是为了说明一下前田敦子在 AKB48 内的重要性。事实上时至今日，AKB 家


▲宣布毕业时忍不住哭泣的阿酱

族的所有单曲唱片年销量已经占到了整个日本市场的1/10，并且逐渐在海外开始产生影响。这样一个庞大团体的王牌成员的毕业对日本娱乐圈来说实在是一件不小的事，对歌迷们更是。2012年3月25日，AKB48在埼玉举行大型公演的最后一天，前田敦子让人始料未及地宣布了即将退出AKB组合的消息，全场数以万计的观众惊如雷鸣，成员在台上泣不成声。日本各大新闻报纸刊登头条，消息很快传遍国内外，身边的AKB饭纷纷表示“阿酱不在了，感觉不会再爱了”。

事情便是这样了。前田的毕业对她自身和对AKB团体来说都有着十分重大的意义。常年担当王牌成员的压力势必是很大的，AKB的红与不红全要前田一人顶住，在经历了各种各样的变化后，如今差不多也是界限了。再者，AKB团队有着和日本其他艺人不同的经营方式，团队内部的不同事务所之间消除了竞争关系，每个成员的人气也相对固定，总选举年年有，前几名大同小异，这对整个团体来说不能算是好事。前田的毕业也给了更多成员机会，而前田也可以借助AKB这个跳板走自己更长远的道路。所以说前田的毕业也是必然要经历的事情。8月26日，AKB48在东京巨蛋结束了她们梦想中演唱会的最后一场，在4万8千名观众的欢呼声下，前田身着纯白裙子向歌迷们致谢，低头鞠躬时忍不住泪如雨下。次日，前田敦子于自己的诞生之地——秋叶原的AKB剧场举行毕业公演，并于油土鳖上直播。要知道，秋叶原的剧场小的可怜，此次公演只有250个坐席，可预约的人数却是开张以来最多的——22万9096份！座位抽中率1/916.38，只能靠中奖，官方也出于安全考虑，取消了原订的进场游行计划。一代王牌成员前田敦子，在公演后正式结束了自己的AKB之路。

这一段AKB的传奇各位感觉如何呢？如果你还是不喜欢前田敦子，在下在这里借用一下前田敦子本人的一句话吧：就算讨厌前田，也希望不要讨厌AKB。

艺能圈里喜乐见 南哥阿母暴丑闻

scandal of takahashi minami


▲ AKB48总监督高桥南

接下来说另外一个人。阿酱毕业是很让人伤心，不过也不算坏事，而下面这件事就完全不能算什么好事了。高桥南，要说对AKB意义最大的成员，除了前田敦子外便非她莫属。和前田可爱的外表相比，高桥南实在其貌不扬，不到150的身高，常年不变的发型，不太容易让人一眼就喜欢上。但作为团队最核心的成员，和前田几乎在所有PV和舞台演出中作为中心位置，每年的总选人气排名也一直维持在5，6位。高桥南真正厉害的地方还真的不在于表面。如果说前田是Ace，那高桥就是Captain，AKB是一个家族，高桥就是长女。AKB成立的近7年时间里，高桥南以无冕总队长的身份一路带领团队前进，从每场演唱会的组织、圆场、总结到对成员生活的关照，深得大家的信任，AKB也以高桥南为基准奠定了优良的工作态度和团队品质，秋元康称其为“天生的领袖”、“AKB之魂”，歌迷们亲切称其为“南哥”。


▲头上的大蝴蝶结是一大特徵

话说艺人最怕被爆出丑闻，一旦发生诸如此事便会引出各种麻烦，如果是当红少女团的班长，事情的影响就更大了。不过在这里被爆出丑闻的不是高桥南，而是作为艺人的家人本该以身作则的高桥母亲。今年年初，日本各大







▲南哥和她不争气的老母

报纸的头条报出一条新闻，一名 43 岁的中年妇女高桥瞳因与一名 15 岁的少年私下研究哲♀学，触犯了日本各大游戏动漫出版商都痛恨的“东京都青少年健全育成条例”而被警察叔叔扣留。而这名妇女被好事之人查出不是别人正是 AKB48 总队长高桥南的母亲。高桥母与其父已离婚家中没有丈夫，据说 15 岁的少年和南哥的弟弟是朋友，还是当地有名的不良少年，听说室友的姐姐是大明星便常去他家想讨个近乎，然后其母虎口大开……还听说不良少年对这事其实挺自傲的，还朝别人炫耀“我上了艺人的妈妈”……嗯，谣传还有很多内容，这里就不说了，舆论就是这么产生的。这事本来和高桥南没沾上关系的，可媒体就抓住了是其母亲的点上来造成话题，结果南哥悲剧的就中枪了。

中枪本身对南哥是常事，作为一团之长，她应付所有成员是基本的素质，每次综艺节目南哥也必定会被各种成员爆出好多私密，观众喜欢看，本人又能承受也就没什么了。可这一涉及到社会问题事情就大了。像肥秋说的一样，高桥南是 AKB 的影子，自身出了不好的事情会影响到整体，自己今后的活动也难免受阻。在即将到来的压力下，高桥毅然站出率先一步承认了母亲丑闻的事情，并在自己的官方博客发表了谢罪文。为了维护 AKB 家族的印象，对本来并不是因自己而起的事情诚恳谢罪，大家注意到了这姑娘的责任感。不过这对自己的前途来说还是有点冒险的举动，下面就看公众能不能接受了。结果谢罪一出，1 万 7000 条应援评论接踵而来，而且为高桥抱不平的人反而是多数，舆论方面也没有往坏的方向传播。同时高桥也表示了要继续在 AKB 活动，回报粉丝的决心，此次事件算是平安收场。

今年 8 月 24 日的 AKB 组阁改制中宣布高桥南正式升格为 AKB48 总监督，并且次日宣布其个人出道，对于这个奋斗了 7 年的老班长来说算是最好的回报了。类似丑闻的事情，像是声优圈子也曾有过，对于参与到传播这些事件的好事者们，在下只想说好好听歌，少刷贵圈真乱了。





总选刷票为谁好 宅姐难逃众矢的

transfer of sashihara rino

AKB 每年都会有一个流泪的盛典，那就是名为“总选举”的坑爹发表会。大家都知道 AKB48 是个人数众多的组合，加上衍生出的 SKE48\NMB48\HKT48 等众多姐妹团体，组成了俗称为“48 系”的偶像大家族，粗略算下来人数已经超过 200。这么多的妹子再大的舞台恐怕也没法全部搁得下，舞台会塌的（就算真搁得下观众也甭想认出谁跟谁了）。谁有资格站上舞台，谁能在舞台上站前排甚至站中间，谁能参与单曲谁能上封面就得要上头有个好的安排。不过每张单曲都要把妹子们排来排去实在是太麻烦了，如果能让狂热的粉丝们帮个忙，顺便再捞上一笔金子，何乐而不为呢？对了，就让


▲指原莉乃 1st 单曲造型


△AKB 第一届总选举



被我们呆萌的小森美果同学获得，但得票数量也有5398张，实际也坑了近50万人民币……由于前田敦子未参加本次选举，不出意料最具实力的大岛优子漂亮地夺取了本次的冠军，10万8千多票的成绩则卷走了上千万的钞票（优叔最高，这票投的值）！

给歌迷机会以自己的行动支持喜欢的成员，制作方用精心培养的成员为自己带来金钱，这种模式作为"AKB商法"的一部分也是很出色的商业运作，无可厚非。总选举除现场数千观众，同时也会在电视以及部分影院进行直播，影响力非常之高，在某种意义上来说比日本国的首相换届更让国民关注。如此场面下，无论是取得了好成绩还是不太理想，上台受赏时成员都会流下感动的泪水，泪水有惊喜，有不甘，哭泣对场上的她们来说是巨大压力的释放，也是自己流过汗水的归属。总选顺位虽然每年都会有不小的变动，但最靠前的几个位置基本都是比较稳定的，就是谁一谁二的问题，新秀成员在几年内还是不大可能超过前辈的。不过今年这榜单一出来，有一个名次尤其引人注目——最废柴的综艺型人气成员指原莉乃4次选举接连进步，作为这次的黑马直接冲到了第四名！

指原莉乃，俗称小指子、宅姐，生产于1992年，成分：废宅、WOTA艺，适用患者：综艺向、自嘲向，用量：视个人承受能力，儿童及孕妇不宜多服。作为AKB48的5期生现在也算是个前辈，可指原一点也没有前辈的样子。早期还是清纯少女的形象，时间一长潜在能力就发挥出来了——因为在集体活动中表现太差，能力太废，身为偶像自己还是个不折不扣的偶像宅而被称为是"废柴宅"。但这个属性不但没有给指原造成打击，反而得到了自己和大家的

歌迷们为自己心爱的成员们投票，谁的票数多就让谁站中间。有这等好事歌迷们自然会积极参与，也说明咱大AKB亲民是不是？不过这票可要比央视春晚的短信投票贵多了，因为想要参与投票就必须购买CD拿到封在其中的"投票券"。

AKB48的第13张单曲『言い訳Maybe』的成员选拔算是总选举的第一届，自那以后一年一次。在每次总选举办之前AKB48会惯例的发行一张CD，每张拥有独一编码的投票券便封在这张CD里。歌迷购买CD，取出投票券，登陆官网将编码输入指定位置就可以为自己心爱的成员投上宝"贵"的一票。这里制作方给大家留了个活口，一张券代表一票，只有你券够多想投多少没有特别规定，于是出现了狂热的粉丝为将心爱的成员送上舞台大量购买CD重复投票的情况。手持十张相同的CD远不是什么新鲜事，有时甚至一次买上上千张才能镇住和你竞争的对手。当然不少奸商也很为歌迷们着想，怕大家CD买多了房子不够大放不下，直接拆出投票券单独出售。至于价格，放心不会比CD本身便宜的……

总选投票结果中前16位被称为选拔组成员，有资格直接参与下一张单曲CD的主曲目演出，之后的17到32位、33到49位以及50位以下排名成员分别各有一个好听的名字——Under girls、Next girls、Future girls，每组会获得不同的演出机会。总选结果是对人气成员的肯定，也是对其他成员的一个激励。话说回来，2012年的总选是入选成员数量最多的一次，由去年的40人增加到了64人，而最后一名不幸





东京巨蛋圆梦想 改组发表略坑爹

announcement in Tokyo dome

一个稚嫩的团体，成军6年半，在登上了红白歌会，征服了日本武道馆后，进攻东京巨蛋便是AKB最大的目标了。其实大概到2010年时，AKB的人气基本上就已经超越日本绝大多数歌手达到一个鼎盛时期了，但按照娱乐圈有起有落的不变定律，攻顶之后会更难前进，很容易走下坡路。迟迟没能在东蛋开演唱会也是成员们一直惦记的事情。1830m——AKB48第四张专辑的标题，也是从AKB剧场到东京巨蛋的距离，在跋涉了多年后，她们终于得到机会实现了这个梦想。今年的8月24日，AKB48于东京巨蛋举办了演唱会，为期三天，少女们踏上了梦寐以求的舞台，而这个演唱会也成为了连接一部分成员过去和未来的时点。



肯定，更由于擅长语言表达和日渐培养出来的搞笑能力而成为了AKB48中最显眼的综艺谐星。秋元康曾评价指原，“弱者也有弱者的生存方式。废柴也好，卑躬屈膝也好，那也是一种武器”，指原也正是利用这个武器展现出了自己独有的个性，以与别人不同的方式在这个注重“角色性”的少女团体里获得了自己的一席之地。自10年开始，制作组就对这位有了卖点的成员进行了不小规模的宣传，日更博客200篇的事迹，一人专属的综艺节目，solo单曲的机会，各种推举活动算是下了不少功夫。所以今年的总选大幅上升也是不难猜到的事。不过树大招风，上升得太快加上自身的能力不足很快引来了不少敌人，敌人不是AKB其他成员，而是愤怒的宅男黑。在这个节骨眼上，本来是千万不能出什么乱子，结果宅姐偏偏阴沟里翻了船——网络上忽然曝出了颠覆粉丝形象的艳照，并且有“前男友”主动出来为宅姐补刀，消息既出传播速度堪比当年陈老师。此事的冲击性实在是过于大了，不论事实与传闻究竟有多少出入，清纯的少女团里出现此等事件触动了媒体后几天内必然让指原名誉从天堂直落地狱。经制作方内部一番讨论，指原虽然没有落到被开除的地步，却没能保住AKB48的成员身份，最终被移籍至姐妹团体HKT48。

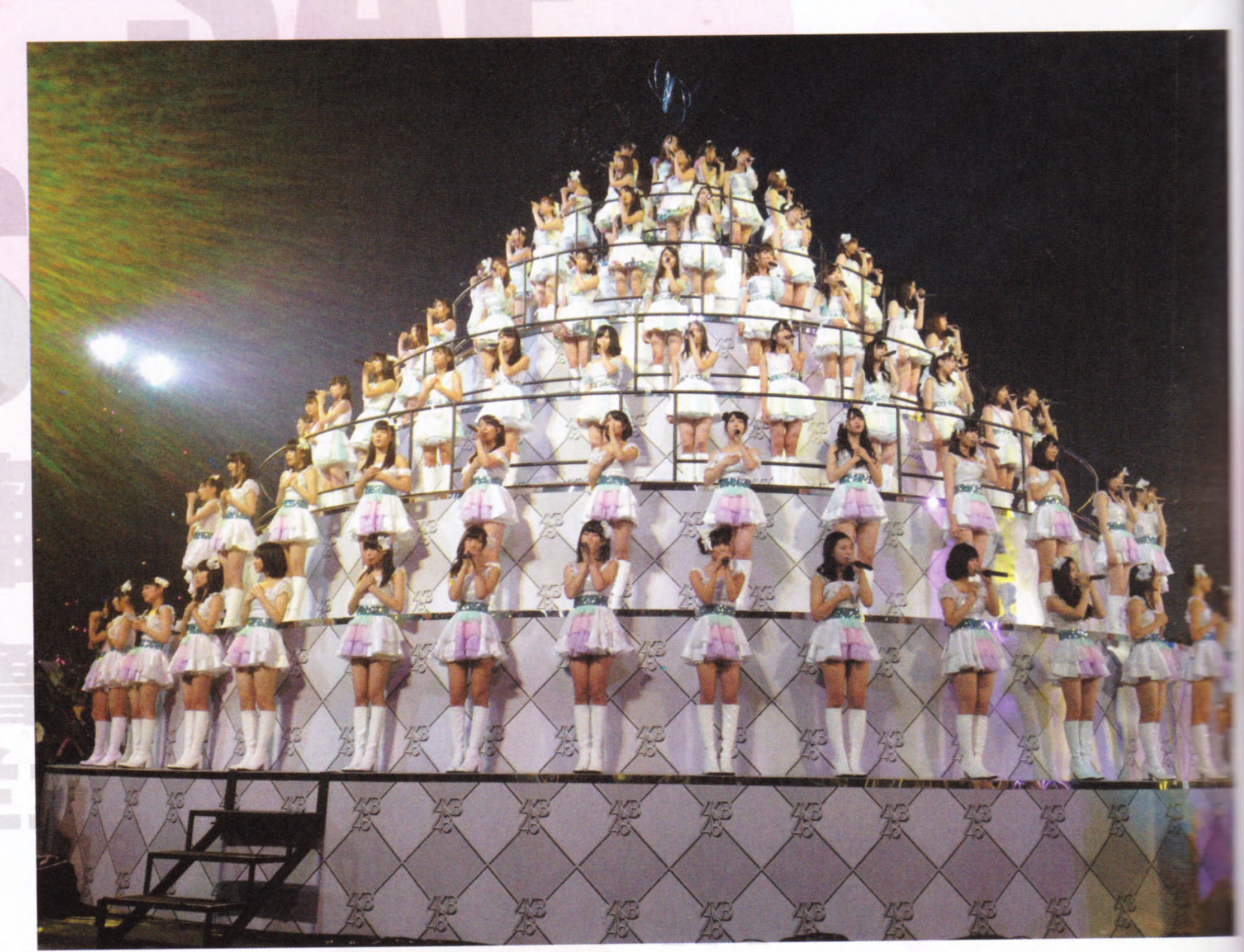
努力了几年，好不容易取得一个理想的位置，一个不小心一夜回到解放前，好在如今指原在新团队中发展还算顺利，希望其自身以后能更加努力吧。



AKB48

1830m

26日在演唱会的尾声，AKB宣布了重大的组阁发表，现有的A组、K组、B组、4组60几名成员全部重新调组，改编回原本的三组制度，并有部分成员被外派至其他团体。四组回归三组的同时也调整了队长，AKB最年长的女王成员筱田麻里子代替原来的高桥南成为A组的新队长，而一直作为概念上总队长的高桥南也终于有了名分，被认命为“AKB总监督”。改组意味着成员们要重新磨练小队的默契，也是团队一个新的开始，总的来说自然算是好事，但接下来实行的“留学生”制度就只能用坑爹来形容了。高城亚树、仲川遥香被移籍至印度尼西亚的48系团体JKT48，而铃木玛莉亚和宫泽佐江两位——各位有福了——被移籍至今年刚刚在国内成立、以上海为活动中心的中国新生代偶像团体SNH48，成为新一代的中日友好国民亲善大使……四位妹子原本都是AKB48中有着不小人气的成员，尤其是帅气的宫泽佐江，健康可爱有活力、又值得人信赖的性格有着相当的粉丝数量。高人气的成员很多人追逐AKB的原因，这样的成员被移籍至国外，粉丝们心里怎么想呢，不用说一定伤透了心了。不过对于达到人气顶峰，又需要扩张团体规模的AKB系列来说这样的举动也是出于制作方的考虑，为了带动新生团体并且避免自身走下坡路，一部分粉丝就只能自我牺牲一下啦。11月末，宫







泽佐江和铃木玛莉亚正式抵达上海，宫泽活泼的性格很快和陌生的中国成员打成一片。至于这个 SNH48 究竟能发展成个什么样子笔者暂时持观望态度，不过实话说，这个 SNH 的不少成员还真的是很漂亮的，有兴趣的不妨关注一下看看~



不管以什么样的契机结识 AKB，FANS 总会有一个最为喜欢成员，也就是“首推”。在数百名成员中唯独对上电波的妹子肯定有着特别吸引自己的地方，不是随随便便就能替代的。当然如果说某一天换了推倒也不是什么会被鄙视的事情，可能只是原本对成员还不够了解，作为一名 AKB 饭还没有归属感，在找到本命前经历过一些犹豫吧。而除此之外，换推最大的可能性就是所谓的不可抗力了——成员毕业或辞退。实际上 AKB 的招新效率相当高，基本上每几个月就会有通过甄选加入进来的研究生，表现出色的有机会升格为正式成员，同样无法满足要求的便可能会被淘汰，残酷的现实世界。成员也可以自己提出毕业，在对将来的发展有自己的打算时总要迈出这一步。而关于被辞退这一最严厉的处罚上，主要原因都是因为触犯了天条，也就是 AKB 的“恋爱禁止”条令：所有成员严禁恋爱，一经发现格杀勿论，许多妹子就被这条规定直接坑掉了。无论是毕业还是辞退，如果发生在自己喜欢的成员身上一定会大受打击，很可能不会再爱了……最近的时点，人气成员宣布退出的事件就有两位。

首先是 SKE48 的矢神久美。SKE48 是 AKB 系除主团外最大的姐妹团，成立于 08 年 7 月，剧场所在地为名古屋。发展至今已招收 5 期成员，普遍年龄对比 AKB48 偏小，现有共计 60 余人，发行单曲 10 张，近年来人气渐长，成为 AKB48 最强的对手也是最好的伙伴。对于保质期有限的青春少女偶像团来说，秋元康这种逐渐扩张姐妹团体的方法对整个系列的延续起着



▲由人气最高的 16 名成员结成的衍生团体 Team Surprise


▲小淘气包矢神久美


▲河森正治监督，以 AKB48 为原型制作的动画『AKB0048』，第二季于今年一月播出。

很重要的作用。矢神久美作为 SKE 的 1 期生，正是这个新生团体最有实力的成员之一。天然可爱的性格，在 SKE48 中拥有拔尖的舞技，而且作为 SKE 二次元同好会的 3 号成员非常喜欢动画，所以在阿宅中有着很高人气。在今年的 4 月新番动画『AKB0048』中，矢神通过选拔得到了声优出演的机会，饰演了剧中的主要角色东云楚方，活泼调皮的萌音让人眼前一亮，演技相当专业，也让很多通过动画开始了解 AKB 的人记住了矢神久美这个名字。但就在 11 月初，矢神在 Google+ 上公布了自己决定暂且从 48 团体毕业的消息，并说这是考虑今后自己前进道路而做出的决断。突如其来的消息让大家大吃一惊，感情上一时难以接受。由于具体毕业时间还有待商榷，但请各位粉丝支援到最后吧。



▲大阪歌姬增田有华





接下来的事情更加突然了。在 AKB 整个系列中可以被认为是拥有最强歌唱实力，出身于大阪的增田有华，在所有人不始料的情况下闪电般辞去了 AKB48。AKB 中每个成员都有着自己的理想，有的想做演员，有的希望做歌手，有的目标为综艺艺人，而热爱唱歌的增田有华从小在父亲的指导和影响下每日亲近金徽玉轸，对她来说唱歌就是自己的使命，通过歌声向大家传递自己的感情就是有华最大的理想。她对唱歌的热情在 AKB 中无人能及，也曾自己创作过歌词上百篇。引人入胜、充满力量的唱歌实力让她成为了 AKB 史上第二位出单曲的成员，这首出道的单曲正是动画『一骑当千 XTREME XECUTOR』的 OP 曲『Stargazer』，也是 AKB 歌曲中少有的非秋元康作词的歌曲。今年年中，著名剧作家宫本亚门想在 AKB 中寻找一位合适的成员，希望其担任他的舞台剧"绿野仙踪"的女主角多萝西，不但需要很强的歌唱实力，还要有出色表演力。在一场场苛刻的竞选后，增田有华以其不服输的精神最终脱颖而出，拿到了桂冠。这对她来说是一次非常宝贵的机会，为了出演这场舞台剧，有华甚至放弃了东京巨蛋的演唱会！对于这样的有华的毕业早有预料，只是没想到会是一个不太能让人接受的形式：一部周刊报道了她在合演舞台剧的男星 ISSA 家







▲由 4 名二期生秋元才加、梅田彩佳、增田有华和宫泽佐江组成的衍生组合 DIVA


TV动画『AKB0048』

过夜的事，有华爽快地承认了，随即提出辞职。

21岁的女子，成长的青春时光一直困在一群娘子军中，第一次接触男性自然很容易投入恋情。在下这次深深的对AKB的铁则提出了质疑。有华没有辩解，虽然提出报道中有不真实的内容，但留宿是事实，由于做了让大家误解的轻率的举动，给大家添了麻烦，为了能撇清，毅然选择辞退。

两位的离开让不少FANS伤心，但任何成员在AKB中磨练成熟后离开都是正道，离团后打造自己的一片天地也是成员们的必行之路。何况像增田有华有才华和实力，离开未尝不是件好事。虽然感情上一时难以接受，但没有人有资格说不对。而这种有来有走，学校一般的氛围，也是AKB的一个特殊魅力所在吧。愿两位能在自己的路上走得更远。

角色的魅力 魅力的AKB

love AKB for your own

在继20多年前的小猫俱乐部后，秋元康打造的又一国民少女偶像团体AKB48采用了特别的经营理念获得了全世界的关注，能达到如今的人气原因是在各个方面的。在日本经济状况并不算太好的当今，音乐CD和偶像周边的消费很难得到上涨，在这方面，AKB却做得非常有亲和力。AKB剧场公演的门票价格要比一般演唱会低很多，写真集之类的周边同样并不会太贵，对于年龄较小的年轻人有着很大的吸引力。利用网络的发达，通过成员的博客、twitter、google+等媒介，歌迷很容易能和成员直接进行互动，在加上AKB系列的团体在全国甚至国外设立了多个据点，在很大范围上扩展了受众，日本的歌迷甚至可以在家门口观看演出，这是偶像圈子前所未有的优势。在成员选择上，AKB采用了与二次元文化极为相似的角色设定法。AKB系列人数众多，谁也不可能了解到每一个成员，而选择不同性格的成员使其在团体中担任不同的分工，每个人都有着固定的印象，比如大岛优子的大叔属性、高桥南的冷场属性，配合尽量减少媒体中介更多直接接触的策略，任何人都能在其中找到自己所追求的喜好。在团队和活动方针的设定上也采用了作品中常用到"世界系"（通过成员个人生活了解整体）、"生存系"（总选举等团内竞争）、"空气系"（百合要素和相关歌曲）等非常容易被人接受的内容。最后加上单曲多版本并附送生写、购买CD可得到参加活动的资格、粉丝可以直接参与的个人摄影会与签名会、全国握手会、手机付费周边等等一系列所谓的"AKB商法"，AKB的超高人气也就合情合理了。

当然，AKB的歌曲质量也一向都是非常之高的，制作组的用心安排和日本顶级事务所定制的乐曲，最了解成员风格的肥秋亲自填写的歌词，加上妹子们用心的演练，可以说每张单曲听过后都会让人意犹未尽，精心制作的PV更是十分养眼。AKB48以及所有衍生团体的所有公演曲目保守估计已过2000首，如果你从前没有接触过AKB，现在想开始了解而又不知从哪里下手的话，在下可以在这里给大家一个建议。可以先将29首团体单曲加上PV过上一遍，从早期的清纯少女情怀到现在加入的很多知性风格，也可以感受到AKB48从零至今的成长过程。另外2012年初的BEST100精选演唱会也是个很不错的选择，经典歌曲收的很全，足够听过瘾。

不管你是喜欢日本流行音乐，还是喜欢看各式各样的妹子卖萌，抑或对综艺很感兴趣，与二次元接点无数的AKB军都会是能伴你走过一个又一个寂寞夜晚的绝佳选择（喂！）。以上八卦文章仅为在下对刚刚过去的一年里AKB风云事件的感慨和调侃，真正AKB独特的魅力，还请各位自行去探索啦～▲



▲ AKB男装CM





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自:『光之庭~Violetten Licht~』(魔女之家主题同人本)
作者 :UM 提供：UM
http://weibo.com/hikarinoniwa

美丽森林中两个萝莉之间的“温馨”故事

信不信由你的『魔女之家』简介

■文/东方神奈控 ■责编/如月千华、jedi ■美编/orang

前言
Introduction

“我们正在目睹一部名作的兴起”

用这句话来开始这次的游戏介绍并无夸张成分。这部作品从表面看上去标题简单毫无特色、
自作者的说明是建议玩家年龄为 12 岁以上，有着一点点恐怖要素，有着一点点解密要素——
此类的简介无非都是卖关子赚眼球骗人气罢了。如果你也是如上这么认为的，那么恭喜你——

你 被 骗 了！！！



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『光之庭~Violetten Licht~』（魔女之家主题同人本）
作者：真名 提供：真名
http://weibo.com/hikarinoniwa



迈进殿堂之路

Achieve instant fame

魔女之家（魔女の家）是作者ふみー于2012年10月3日发布的PC同人游戏，实际上很多此类作品分到同人范畴只是因为游戏是由RPG制作大师所制作的而已，归到独立游戏类里也未尝不可。发布当天就有先驱者在网络上尝鲜发出了实况体验视频，国内著名的日文游戏实况玩家岚少也是其中之一。在岚少的实况视频中充满了对该作品的“惊喜感”，那位有着女声的少年被惊吓发出的尖叫也成为众多弹幕的吐槽对象，而一天之内就将整个作品的视频完成也给了观众连续观看的动力。如今该视频合集在bilibili上的播放数已过40万，可以说岚少的视频为本作在国人圈内的推广立下了汗马功劳。

以前笔者介绍『ib』的时候曾提过其作者kouri只是个玩了一年RPG制作大师的新人，而本作的作者ふみー更是只练过几个月而已，在游戏发布的前几天官网还留着作者的资料上如是说——而如今这段话已经难觅其踪。从本作的画面精细美丽程度、机关解密的细致程度以及剧情的治愈程度来看作者是新人这种话几乎是拿来骗鬼的。作为一部公开仅仅一个月的新作，魔女之家已经引起了相当多的话题并成为公认的与梦日记和ib并列的三大萝莉恐怖游戏之一。

既然说到三大萝莉恐怖游戏我们先来了解一下其他两作。『ib』以前笔者曾经介绍过便不再赘述，如今其本体也停止更新了数月之久，但作者kouri表示未来会增加绘画、剧情对话并且修改解密内容。据传日本方面有公司曾联系kouri表示要把『ib』动漫化，但kouri尚未作出回应，我们也只能期待着作品会有动漫化的一天。至于『梦日记』则是此类作品的开山鼻祖，该作于2006年由作者ききやま独力制作完成，背景画面音乐素材等皆一人包办，游戏的内容更是颠覆了传统的游戏概念。以往的游戏无论是打倒魔王或是统一宇宙再或是逃出生天，总是有着故事剧情和游戏的目标，而『梦日记』完全没有这些东西。作为一款AVG游戏，『梦日记』的内容就是一个小萝莉在梦境中来回闲逛，没有剧情，没有目的，没有战斗，血条金钱也基本都是摆设。因为游戏里到处都是让人觉得不舒服的负面色彩的插图以及诡异的音效和NPC，使得『梦日记』被分到了精神猎奇类作品之中。『梦日记』本家在作者更新了数个新场景以及修正BUG之后停留在了2008年的v0.10修正版，在有生之年我们还能否看到作品全貌大概会成为一大憾事。

虽然『梦日记』已经停止更新了五年，但其派生出的相关作品却有数十个之多，游戏的风格也影响了后来不少同人游戏制作者的思路。『魔女之家』正是在这种负面影响下诞生的一部恶意，啊不，治愈满满的作品。从开头的初见杀开始，游戏中充满了各种即死机关孔明陷阱，而剧情的展开一直到TURE END里让人撞墙的片段无一不充满了温腥。标题按了开始之后大多数人还在等着背景讲解故事说明人物介绍，却没想到游戏已经启动。精致美丽的画面让人眼前一亮，但也正是从这里开始，玩家进入了可以担当虚渊玄亲传弟子的作者ふみー那充满了爱与治愈的故事之中。

名为治愈的剧透

A warm story in a hag house.

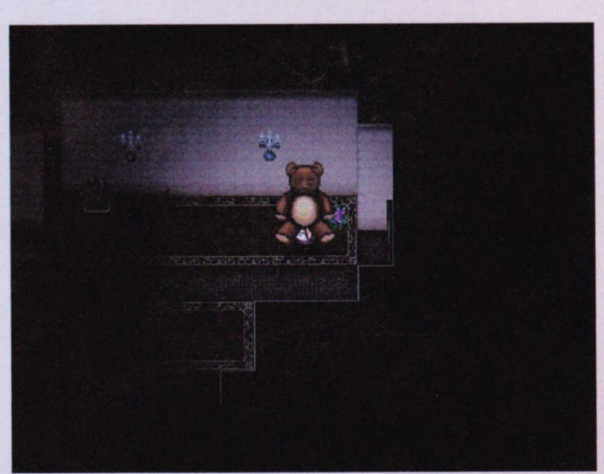
故事的开始于森林之中，名为薇奥拉（ヴィオラ）的13岁萝莉在花丛中醒来，除了面前的黑猫之外身边只有口袋里一张来自父亲的便条：“玩不要紧，不要太靠近森林的深处，早一点回来。”森林的出口被蔷薇所堵塞，而唯一的通道通往一座看起来就充满了诡异气息的洋馆。“反正也出不去了，不进去看看吗？”会说话的黑猫引诱着主角前往未知的洋馆，熟悉地口吻和刻意卖萌的作风让我们不由得想起某只白色的红眼生物，你果然和那谁是亲戚的对吧。

进入阴暗的洋馆面对的是唯一的一道门，墙上纸条下一滩红色的血迹仿佛在提示着什么。



■『梦日记』



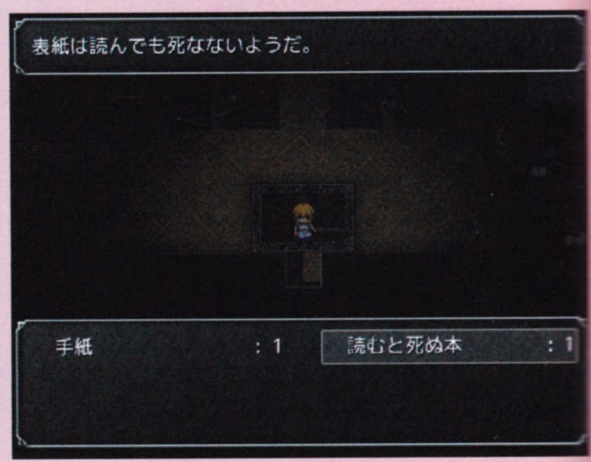


“到我的房间里来吧。”读过一次的便条消失在了空气之中，走出房间后发现原本房间的门变成了惨白色的墙壁。“因为感觉很有趣就跟过来了呢。”黑猫意料之中地出现在眼前，而原本封闭的房间出现了通往其他房间的道路……

“因为我生了病，谁也不和我玩，爸爸和妈妈也不爱我。”魔女的日记述说着老套的因为缺爱所以要报复社会的故事，不过事情看起来并没有那么简单。为了把小泰迪熊放进篮子于是剪掉了它的手脚，剪掉的手脚里却充满了血肉，走出了门就被大熊迎头撞杀，仅仅是入门阶段的布置就能让我们觉得蛋疼无比，进入大厅之后便条上提示的“てをかして（帮忙）”更是文字游戏。看不见的厨师在脏兮兮的厨房里切着东西，“哎呀哎呀忙死了，来帮个忙吧。”真的要帮忙吗？少女你的手正好是他需要的呢……

“这里有猫的摆件……开玩笑的。”在一阵紧张惊悚之后上到了二楼，被黑猫卖萌治愈一下感觉也不错呢。“×月×日×××区，××宅被全部烧掉了，废墟里发现了××君和他的妻子××的遗体。遗体上有刺伤，什么人杀害了二人后又在建筑里放了火。另外在事件后，××的独生女艾莲（当时七岁）也失踪了。警察……”这似乎是该层的图书馆里能找到的最有价值的信息了。为了救出蝴蝶就要用蝴蝶标本骗过色盲的蜘蛛，为了拿到蝴蝶标本就要打开陈列柜的柜子，为了打开柜子就要拿到看了就会死的书，为了拿到书就要把绳子拿给看不到的图书管理员。“只是一般的解密游戏嘛。”这么想的你立刻就会被飘来的骷髅头噎死的。









在被拿了绳子就上吊的透明图书管理员稍微吓到之后我们跟随着薇奥拉来到了三楼。首先是被看不见的PAD长赏了几发飞刀，然后就能找到我们在这个游戏里所能见到的最大的良心——小青蛙。“爸爸和妈妈都没爱过我，所以我把他们×了，从那之后我就一直在这个屋子里了。”继续着前次的日记，魔女讲述着报复社会的故事，联想到之前图书馆里的旧日新闻我们应该也明白了什么。在帮过薇奥拉开开关、做摆设通过镜像房间的小青蛙的最后“帮助”下，我们随着薇奥拉的脚步来到了四楼。

“从此之后，来到这个家里玩的朋友们，大家都×了。大家都被这个家吃掉了，但这远远不够。”看来魔女小姐的目的并不是报复社会那么宏大，仅仅是抓人来喂洋馆。四楼可以说是解密要素最为浓厚的一层，房间里的摆设更是充满了各种隐晦的提示。“八音盒要用‘12’来开”、“我是太阳、我是砂、我是鸟，那么我是什么？”、“蓝色瞳孔所看着的地方就有乐谱。”、“你不需要亲自弹奏。”在被各种问题搞得头脑发昏的我们还要经历一场薇奥拉大战蒙娜丽莎。还好在这之后就能到达通往五楼的楼梯……

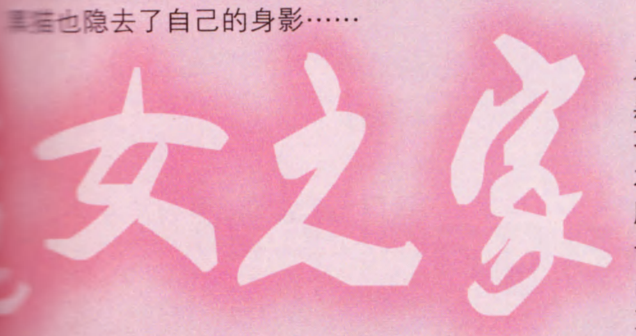
好吧，已经有了黑猫版 QB 的我们就更不在乎多上个薇奥拉版学姐，走上去就掉头的楼梯实在是最讨厌了。“我讨厌生病，生病之后就没人爱我了。”在隐藏的房间里，魔女的日记继续着愤世嫉俗的文字，而巨大的声响更让薇奥拉转身回到了来时的房间。穿过壁炉我们回到了一楼的餐厅，但这里似乎又与之前有所不同。怪异的人像围绕着餐桌，厨房也被黑暗的气息所笼罩，原本不存在的房间里面堆满了骸骨。姑且不论为什么某个女性塑像需要的戒指是“猪鼻环”、从肋骨上拿来的金筷子用完要还回原处，而被椅子追杀这种事是一般人都无法想到的吧——

“女孩子到家里来玩了，是个把金发编成辫子的可爱的女孩子。”魔女的日记这次提到了我们的女主角。来到了顶楼的薇奥拉帮助黄花干掉了白色的敌人，而拿到的花粉不管怎么看都是毒品。帮人帮到底就是不仅要送白粉还要送烟斗，而寻找烟斗的路上薇奥拉不仅要被更大的骷髅头追杀还可能被小青蛙的孩子们暗算，正所谓出来混，早晚要还的……

红舞鞋的童话大家应该都听说过，而这里的红鞋子让我们再次见到了学姐。“我不会 × 她的，因为她会把我从这病中救出来的，我要和她成为‘朋友’。”魔女的日记似乎向着治愈系发展了。通过一道简单脑残算术题的大门之后，我们再次被大眼球所追杀，相信薇奥拉的神经早已和玩家一样粗壮，再也没有什么可怕的了……

“到我的房间里来吧。”通过黑暗的走廊，尽头的房间门上再次出现了这句话。而走廊尽头黑猫的死骸似乎预兆着故事的结尾即将到来。推开门，里面正是女孩子的房间。塞满了洋装和首饰的柜子、倒在地上的椅子、扔在地上的椅子以及……满是血迹的床。“我会因病而死，所以我要她的身体，我要用她的身体活下去。可以的吧，因为我们是‘朋友’啊。会把身体给我的吧，因为是‘朋友’啊。所以，今天也来玩的吧，呐，薇奥拉酱？”魔女的日记终于写到了最后，同时出现的是只剩下半身的紫发少女。在一路狂奔之后薇奥拉终于逃出了魔女之家，回到游戏开头醒来的地方却发现了被丢掉的便条的前半部分：“致薇奥拉：昨天生气骂人真是抱歉了，从以前就流传着住在森林深处的魔女会抓迷路的小孩，你那朋友的家就在森林附近我很担心。你的朋友，是叫艾莲酱吧，去那孩子的家……”路标上写着艾莲的家，而回头望去洋馆已经被诡异的颜色所笼罩。

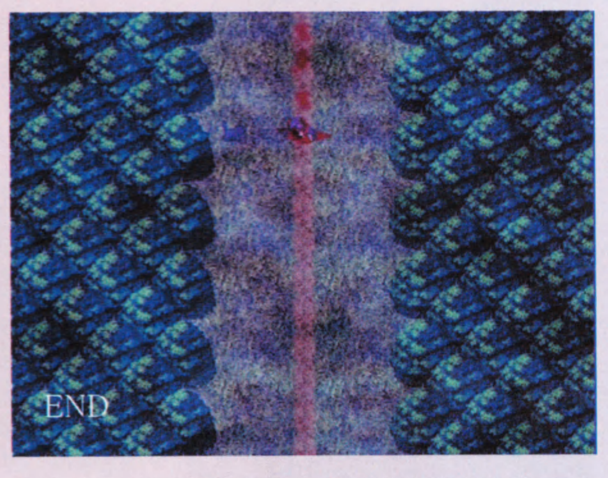
魔女的药剂除去了挡路的蔷薇，阴翳的气氛也被天空下起的小雨一扫而空，在路上焦急等待的正是拿着猎枪的父亲。“你这么晚都不回来，我就来森林里找你了，不管怎么说没事太好了，开始下雨了我们快回家吧。”忽然天空被黑暗所笼罩，没有下半身的少女拖着一路血迹再次向薇奥拉扑来。“退下！薇奥拉！”手中的猎枪轰向了只有上半身的怪物，中枪的魔女化为灰烬。父女二人离开了森林，而道路尽头的黑猫也隐去了自己的身影……





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者:UM（个人作品）提供：UM
weibo.com/untitledmaiden





吹过世界的风潮
Be famous all over the world

除了上文的故事之外游戏还有着真结局以及在真结局基础上增加的隐藏剧情，内容涉及了黑猫及魔女的身份，更是无比温馨治愈效果非凡。不过与『ib』那给人带来想象空间的剧情不同，本作故事制作得太过饱满细致而导致没什么需要脑补的内容——除了真结局中那可以称为伏笔的一幕。作者ふみー也在 10 月 23 日所更新的作品相关禁止事项里提到了禁止发布解说剧情、游戏中魔女日记、ED 剧透和真结局相关等视频内容之类，同时作者还禁止了创作魔女之家的更变剧情型同人——包括改变世界观、游戏结局这样的同人小说、游戏、插图等。不得不说这简直是把被治愈到的玩家往死里逼啊！

“这部作品依然处在风潮之中，大家可以亲自去体验游戏的乐趣。”其实这样的话说起来实在没什么营养。本作在世界各地的影响力正日益高涨，nico 上的实况名人鎌首（かまくび）、towaco 和以ゆっくり実況闻名的猫マグロ 3 以及什么都会玩一玩的 Liszt、グル 9 等著名 UP 主皆发布了『魔女之家』的实况视频。而除了英文版和韩文版之外，更有汉化组经过原作者的同意所制作的游戏简体及繁体中文版，想要领略一番虚渊玄那爱的战士风格的治愈作品又不太懂日语的玩家们这次有福了。▲



人生雪耻真人秀

STAR MINE GIRL :life revenge reality show

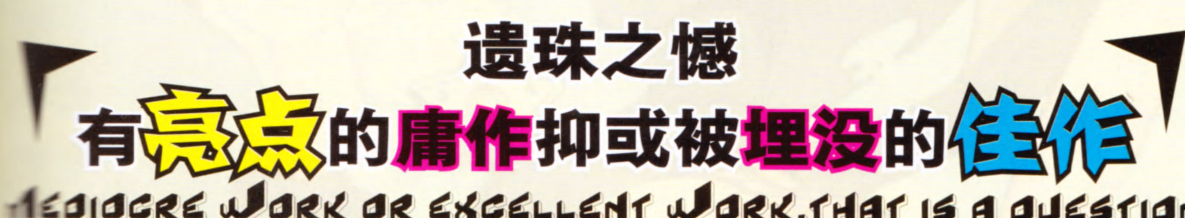
NitroPlus异色佳作『Sumaga』全解

□文/安莲·月炎蓝 ■责编/如月千华、jedi ■美编/orangec

对任何一个工口游戏品牌来说，想要在百花缭乱的工口界站住脚，就必须有自成一派的风格，正因如此，我们才能看到有些公司总在和一部或者几部看起来就像是同类作品的游戏死磕。比起这些厂商，Nitroplus 则是又有节操又特色鲜明的那类。若用颜色来概括 Nitro+ 的特性，相信大部分人是绝对不会选择暖色调的。在这样一个似乎由黑、灰、藏青、深蓝构成的世界里，出现一部色彩斑斓阳光明媚的魔法少女游戏会有怎样的冲击性呢——第一眼望去，『スマガ (Sumaga), 以下建成 SMG 』就是这样的“异类”。







遗珠之憾
有亮点的庸作抑或被埋没的佳作
MEDIOCRE WORK OR EXCELLENT WORK, THAT IS A QUESTION

出身 N+ 的魔法少女，就绝对不会是单纯骑着扫帚谈恋爱这么简单的魔法校园恋爱剧，即使它打着必定大团圆结局、加强爱情要素之类的旗号。在放映过『魔法少女小圆』的现今，人们已经很难再上致郁系魔法少女的当了，但对于玩过 Sumaga (以下简称 SMG) 的玩家来说，观看『魔法少女小圆』时必然会有一些微妙的既视感。SMG 的剧情概括放在今时今日依然是热门要素的大集合：不得不时时刻刻准备着和恶魔以命相搏的魔女们，面临着无法逃避的悲剧命运——恶魔一旦蛹化，就一定要通过一名魔女的同归于尽方能打败，之后这些战死的同伴又会变成新的恶魔。每一年被称为铁槌之日的固定日里恶魔一定会来袭，且那天的恶魔必定发生蛹化。由此，魔女的数目已经从最初的 87 人锐减至如今的 3 人。拥有死而复生能力的男主角，为了将魔女们从宿命的循环中拯救出来，通过不断 loop 去寻找奇迹发生的可能。讲到这里，估计你都可以把小圆脸五色战队成员的名字套几个上去了，而这些在 SMG 庞大的剧本量里还只是些皮毛。不过可惜的是，小圆脸在虚渊玄的手里凭借着出色的炒作营销笑傲江湖，SMG 的知名度在 N+ 的作品中都排不进前三。

这样看来，SMG 似乎有着充分的“被埋没的好游戏”特质。事实上，每一个初玩 SMG 的人都会对这部游戏的一切惊为天人：精彩的开篇、极具设计感的界面、契合度满分的配乐、N+ 少有的鲜亮色彩、能排进年度 GAL 歌曲前十的主题曲……从各方面来说，SMG 的素质都无愧于“出色”二字，那么，究竟问题出在哪里呢?

剧本。

SMG 是一部可惜的作品，就像是一场稚嫩的爱情，进展很快，但维持艰难。下倉バイオ为这个故事提供了一个再精彩不过的开局，再绝妙不过的主意，只是他忽略了人类喜新厌旧的本性，要知道再有趣的笑话讲三遍人们也就懒得抬嘴角了，更何况是以新奇做为卖点的梗。

因在 N+ 的出道作『月光嘉年华』而备受瞩目的下倉バイオ，在 SMG 中再次证明了自己的确是个不缺想法创意的剧作家，也证明了不懂见好就收对一部作品的毁灭性打击。即使今天 SMG 在批评空间上有着好看的分数，而它的人气也足够支撑出一部 FD，但是诸如“地雷”、“失望”、“剧情 BUG”、“都合主义”、“起承转合差劲”、“系统不满”等负面评价还是充分体现了本作存在的问题之多。一言概之，这是个绝对不应该被错过的有趣游戏，但有没有全通的必要，就要看这种胡来的方式是不是对得上你的电波了。



蜜月期

舍不得停下的一见钟情

THEY FALL IN LOVE AT FIRST GLIMPSE

初玩 SMG 时，玩家毫无疑问会被深深吸引，接着对待游戏就像度蜜月那样粘腻。或许你已经见过各式各样的展开方式，但是像男主角一上来就处在万米高空垂直下落的状态中，并在下落的同时完成了懵懂的邂逅、初吻甚至死亡这一系列行为的开局，恐怕只此一家。

SMG 的开局就是这样没头没尾：下落中的失忆男主角，在下落过程中遇到三个骑着扫帚正与看不见的恶魔战斗的魔女。其中那个粉色头发的魔女本答应他会在他摔到地面前打败恶魔赶来救他，但战斗失败了。临死前少女抱着他一起垂直下落，感叹着自己还没体验过恋爱的滋味就要死了，于是给了他一个吻做纪念——主角的生命以一种近似殉情的形式戛然而止，但一切并未由此终结。再次睁开眼时，他的面前出现了一个巨大的电视机，电视机里有个总是挖着鼻孔自称是神的幼女小学生，依然惦记着那个吻的男主角祈求神给他一次复活重新来过的机会，从而拯救少女，让故事继续下去。激燃的音乐响起，天庭（？）的一边出现三扇大门，于是，这个被幼女神称为大便人的男主角，向着这些被打开的大门，开始了无止境的人生 Revenge。

OK，之后的整个游戏就是不断重复着男主挂了——升天后跟幼女神说一会儿相声——复活重练的循环。当然，一周目还是很美好的。通过不断便当，男主逐渐熟悉了这个世界的规







则：这是一个被称为“天盖”的物质包裹着的城市——伊都夏市，其中的人一旦出了天盖就会失去记忆。在城市之中，每个月会有两次恶魔袭击，它们的目标只有一个，就是魔女们守护的旧天文部“黄道观察机关”中作为天盖中心的天象仪，天象仪一旦被恶魔破坏，这个世界就会终结。男主角每次死而复生后可以返回他的上一个意识恢复点——从眩晕中醒来或是睡梦中醒来的时刻，在他面临着某项重要选择的瞬间，前世的记忆就会涌现。

这些只能算是 SMG 的表面概况。由于游戏中“魔女意志能决定世界走向”的设定，SMG 世界观的细节一直在变化，这就导致 SMG 虽然和许多剧情类游戏一样采取了循序渐进的故事推进模式，但它却显得像是“补丁盖补丁”，而非精致的抽丝剥茧。比如，在粉色魔女丝碧卡线里战斗的恶魔是之前牺牲的魔女这一设定在其它所有线路里统统没有提及，诸如此类的问题尚可以用游戏中万能的“魔女意志决定世界论”带过，“在面临着某项重要选择的瞬间，前世的记忆才会涌现”这种本该在一周目就被强调的设定，直到后期的某支线有相关剧情需要，才突然被提出作为新规则。这样的做法对玩家的感受孰优孰劣就因人而异了。

路线修罗场

披着纯爱皮的自走炮

OUR HERO IS A DISGUISED WOLFE

即使没玩过游戏的你也能猜到，SMG 的[illegible]意同时也是它的桎梏，一遍一遍重复的过[illegible]像是凉宫春日那“漫无止境的八月”，像这[illegible]看似相同的循环中不断加入新元素作为新[illegible]激点将是吸引玩家继续的最大武器。作为一[illegible]以不断循环的形式推进故事的游戏，SMG 其[illegible]已经很努力地让自己的每一部分都显得生[illegible]趣。层出不穷的意外，时不时冒出来的[illegible]绝无冷场的日常，这些煞费苦心的剧情结[illegible]确维持住了大部分玩家的兴趣。其中尤其[illegible]一提的，就是 SMG 特别的线路结构。

只要是在整体剧本上有些野心的游戏，[illegible]都会出现锁线路的现象。比如一定要先攻[illegible]个才能攻略那个啦，一定要 bad end 才有[illegible]进 good end 啦，给你一个灰的虚假选项其[illegible]

管跑几周目都点不了啦（咦）……可同样是锁线路的做法，SMG 的线路设置又不是三言两语就能说清的。

表面上看，SMG 有五位拥有独立线路的女主角，但实际线路却远不止五条。SMG 的一周目，是整个游戏里流程最长的一条线，因为它将三条线路的内容全部放在了一条线里。一周目一共拥有 5 个 bad end。最初复活的男主角，因为和丝碧卡的羁绊，在天堂跳入的是粉色的门，一路攻略的也都是丝碧卡，但是男主角无论如何都无法避免最后全灭的结局。在无可挽回的情况下，男主角向神申请从头开始砍掉重练；这次天堂打开的却是蓝色的门，于是男主角对丝碧卡的好感度怎么都刷不上去，蓝色魔女加纳特的好感度放着不管也在蹭蹭蹭的飚，男主角在无计可施的情况下进入加纳特线，却依然无法回避全灭悲剧，于是再次重练；这一次复活的男主角同时插了丝碧卡和加纳特的旗，导致两人从头到尾处于争风吃醋的状态，内部不合又间接促成世界的 N 次毁灭，最后男主同时搞定连同黄色魔女在内的三人，跟着米拉上宇宙摧毁 boss 老巢，才终于真正完成这漫长的一周目。

简而言之，一周目是由丝碧卡线 + 加纳特线 + 后宫（米拉）线共同组成，男主角带着一份记忆一路同时攻略三人，在以后宫 end 平天下后，男主角的视角上升到神视角，他终于可以来到幼女神所处的位置看电视里的自己再次重复人生复仇剧。幼女神对此打的比方是，经历了一周目的男主角是硬硬的大便人，而电视里那个男主角还是软软的大便人，因为这个比喻不太文明，本文还是用上位男主角和下位男主角做区分。上位男主角可以通过电视机给下位男主角一些建议，来让他拯救那些世界里的魔女们，而下位的男主角则是实际的行动者。正由于上位的男主角已经达成"通关"，所以下位男主角终于可以打出几个女主角的"good end"。





二周目起，男主角就有语音了，从此才开始真正的五条线路。不过正如刚才所说的，如果一周目是蜜月期，那么一周目 end 之后，玩家和 SMG 也许会迅速进入老夫老妻状态，终于扔下了之前端着的美好架子，不洗澡不洗脚不洗内衣之类的各种胡来。SMG 最奇妙的一点就在于，它好像在一周目已经玩尽兴了——或者说一周目全通后，其实剩下的线路不跑问题也不会很大，所以本该划重点的五条线路质量参差不齐。尤其是作为最终 boss、同时也算是真女主的川嶋有里不仅没有自己的线路，更令人大跌眼镜地依附在日下部雨火线之后，迅速发现真爱的男主角实在是能雷倒一批人。



三色战队一周目 从靠谱到玩脱

HOW CAN THEY SCREWED EVERYTHING UP

SMG 一周目是个从靠谱到玩脱的过程。鉴于后宫本来就是满足男性玩家妄想的一种行为，纯爱作一般不太会正大光明的搞个后宫 true end，所以从一开始，我们就不该把 SMG 放在一个太严肃的位面来看待。

这位天降的失忆"王子"就像一滴墨水投入一盆清水，其作用不仅仅是掀起涟漪，而是进一步改变了这个世界。一周目的第一轮重生，男主角以一个魔女的理解者身份出现。他在利用自己前世的记忆，成功帮助魔女们赢得了当天战斗的胜利，并于之后暂住在加鲁迪亚的指挥官、同时也是伊都夏大学园的疯老师阿莉丹特家中，成为了魔女们的同班同学。





粉色魔女丝碧卡（スピカ）

CV：手塚まき

经历了开场的那一幕之后，男主角解了“丝碧卡”渴望像普通少女一样恋爱的心情，成了丝碧卡的心灵避风港，并被称为“osaki”，两人随着接触的加深开始互相吸引对方。伊都夏市的魔女们对于战斗早已疲倦，她们在内心深处都渴望逃离，尤其是米拉和加纳特在两场无法通过重生读档来避免的事件阵亡后，伊都夏市的未来已经完全肩负在丝碧卡一人身上。别无选择的 osaki 想到了带她逃离到天盖之外，然而逃亡之路并不顺利。虽然有认同并帮助他们离开的朋友，但接二连三来劝阻的同学和老师，都在不断拷问丝碧卡的责任心——她真的能单纯为了自己的幸福扔下这一整座城市居民的性命吗？学生会顾问佐草阳水和他曾经的恋人也试图以同样的方式逃离这里，却在离成功一步之遥的时候选择了返回，这再次动摇了丝碧卡的决心。实际上无论他们是否回头，区别只在于现在到终末的距离长短罢了。最终，面对着作为初代魔女黑槌追杀而来的阿莉丹特，丝碧卡选择了回去。感到自己被背叛的 osaki 起初无法接受丝碧卡的选择，但当两人终于解除误会再次心意相通之时，恶魔的警报响起，丝碧卡带着对 osaki 的爱，心满意足地为了拯救伊都夏市而牺牲。

神告诉 osaki，此时再读档已经无法影响故事的结局，于是男主角请求一个让一切重新开始的机会，回到自己从天空坠落的那瞬间，再次与魔女们相遇。

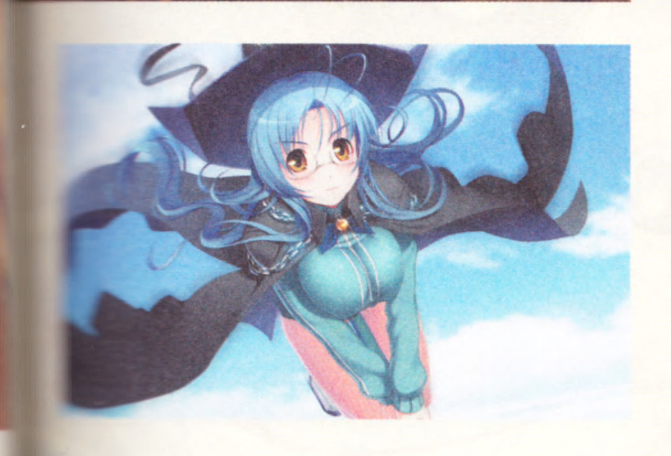
就此，故事重启。经历前世的轮回，osaki 已经把握到了不再让悲剧发生的关键是保证魔女方的战力不损失，这就需要 osaki 在大家外出野营那晚的空袭到来前为丝碧卡补魔（是的，跟“菲特今晚留下来”里的那个补魔同一含义）以防止魔女方因为魔力不足导致米拉于当晚牺牲，然而事情却发生了变化。osaki 在降落这个世界之后被加纳特命名为 yuma，从这一瞬间起就像是是强制进入了加纳特线，丝碧卡那边的好感度无论如何都刷不上去，反而由于过于急切的想恢复两人的亲密关系被丝碧卡厌恶，



加纳特对他的好意倒越来越明显。终于，前世那个米拉死于空袭的夜晚又将到来，眼看和丝碧卡的关系恢复无望，无计可施的 yuma 想到反正解救这群魔女同样是他的目标，自己或许可以通过给加纳特补魔来达到同样的效果。急功近利的 yuma 遭到了加纳特激烈的抵抗，在他终于清醒下来停手的时候，加纳特已经受到了严重的精神打击，将 yuma 当成了自己当年死于恶魔化的哥哥，进入失神状态，无法参加当晚的战斗。

这一次，在战斗中牺牲的不是米拉，而是丝碧卡，一切开始变得更加难以收拾。加纳特在那之后虽然神智恢复了正常，但却暂时失去了魔女的能力。她开始将 yuma 当成透明人，抗拒和他的一切来往，yuma 想尽办法为加纳特做补偿，但收效甚微。在试图再次让加纳特接受自己的过程中，yuma 渐渐喜欢上了加纳特，可这是他却发现自己的身体总是不定时的产生刺痛。某天为了搭救坠楼的加纳特，这些不时疼痛的地方竟然长出了恶魔的翅膀和尾巴，它们让两人得以平安无事，却也导致加纳特对 yuma 更为恐惧。随着恶魔化，yuma 也拥有了一些超人的力量，开始能够成为魔女方的战斗力，可加纳特对他依然怀有心结。





蓝色魔女加纳特(ガーネット)
CV：杏子御津

经过和学生会长冲姬姬潜入加鲁迪亚的调查，他们发现了世界的真相——世界的意志是有魔女对世界的认识决定，而如今把握世界走向的是加纳特。在加鲁迪亚地底藏着一本实时更新的加纳特日记，她的所有认知和心理活动都会被记载在上面，并且成为现实。正是因为她在初次见到 yuma 时看到了自己哥哥的影子，所以才总会不知不觉的将他当作哥哥，自然而然，yuma 的袭击行为使加纳特将 yuma 和之后恶魔化的哥哥高度重叠，被认为是恶魔的 yuma 于是出现了恶魔化的症状。yuma 认为这就是拯救这个世界的关键，于是说服加纳特和自己毁掉天象仪，构造新世界。

经过与阿莉丹特的战斗，两人凭借着自己的信念取得胜利，在没有恶魔的新世界获得了暂时的平静。然而，加纳特创造的新世界终究有了裂缝。一个关于旧世界的线索让世界产生崩溃，新世界的 yuma 意识到了这个世界是假的，城市开始渐渐恢复成了天象仪被破坏后的样子，同学和朋友们开始一个个消失，到了学园祭，加纳特穿着灰姑娘的衣服独自在台上完成了最后的演出。



黄色魔女米拉（ミラ）
CV：守田羽糸

于是男主再度回到天堂，要求新的一次重启机会，再度回到最初坠落的时点，只不过这次他的目标又多了一个拯救加纳特。结果，既放不下加纳特又扔不掉丝碧卡的男主角混乱间在两边都插了旗，于是两个魔女为了到底应该叫他 yuma 还是 osaki 争得不可开交，最后裁决下来采用了米拉的命名：hideo。到这里大家基本可以猜到了，此番男主角被扔进了米拉线。

作为三位魔女中看起来最幼小的一个，米拉在这条线路中并没有表现出很强的侵略性，反而是丝碧卡和加纳特的争风吃醋贯穿全线之中。由于此前在加纳特的故事里我们已经得知世界是由魔女的认知所改变的，所以这一世魔女对世界走向的干涉变得越来越离谱，hideo 的处境也前所未有的艰难：如果选择丝碧卡做的料理好吃，那世界就会因为加纳特的愤愤不平而被毁灭；如果选择加纳特的料理美味，那世界又会因为丝碧卡而被恶魔摧毁。于是在经历了多次这样实打实的关系“生死存亡”问题的修罗场，hideo 终于发现了一个最为稳妥的选择——米拉。





在丝碧卡和加纳特已经将彼此当成情敌不共戴天的情况下，看起来没有任何危险性的米拉是唯一能同时安抚三方情绪的镇定剂。说实话，这条线丝碧卡和加纳特的表现会让玩家失掉不少对两人在之前故事里积累的好感，这场女人之间的全面战争真正到了“作天作地”的程度，一点点小事都能争得你死我活。两人矛盾的顶点发生在学园祭的演出上，饰演朱丽叶女仆的加纳特为了防止饰演罗密欧的 hideo 亲到朱丽叶丝碧卡，擅自改了剧本临场发挥，于是不甘心的丝碧卡也擅自解除了朱丽叶“殉情”的状态跳起来抗议，一时场面混乱不堪，最终这出前期凝聚了班级同学心血的舞台剧就这样被毁得干干净净。

这里一切还算说得通，但你绝对想不到这个矛盾是如何被解决的：到了后台 hideo 和三个魔女因为药物影响开始上演群体性的爱情动作片，于是我们的男主人公成功的凭借自己两把半的天赋异禀征服了三位魔女，大家都得到了满足，达成协议维持后宫状态。其后恶魔再次来袭时，大家都发挥出了惊人的实力，尤其是米拉，第一次做到了击溃羽化后的恶魔而魔女依然全员存活——作为一个工口游戏，sumaga 成功使用了 AV 的逻辑解决问题，仔细想想，这



也是理所当然的。

可是问题还没完。米拉的爷爷、疯狂科学家穆在二郎见识到魔女们被 hideo 充电后突飞猛进的实力，决定再次将多年前的某项计划摆上桌面——乘坐飞行器突破天盖直捣恶魔老巢、彻底根治恶魔问题。但是飞船只能载两个人，穆在二郎选择了米拉和 hideo。此行是否还能活着回来是未知数，就算能回来，旅程要持续多少年也是未知数，于是刚刚才被搞定的丝碧卡和加纳特又开始了争风吃醋。

此次争风吃醋已经不仅仅是之前小别扭的升级。由于飞行器需要在恶魔突破天盖的瞬间冲出去才能保证米拉和 hideo 不会因为离开天盖失去记忆，所以非常需要丝碧卡和加纳特届时在外做配合，可两人在之后的日子里拒绝现身也拒绝和米拉或是 hideo 交谈，甚至在发射当日恶魔的警报响起都始终无动于衷——不过大家都懂这种设置是为了让她们在关键时刻出现救场，然而实际一直到 hideo 和米拉快要支撑不住，这两个人依然处于呆家里闹别扭的状态。被一圈同学朋友嘴炮完了才终于愿意出山，不禁令人怀疑这条线为了给米拉找平衡还是在不停黑这两个前女主。

总之，肩负着使命的二人就这么上天朝着恶魔的老巢前进了，期间各式感情交流略去不





谈，两人很快就到了恶魔的老巢（总 BOSS 的造型彰显恶趣味），在阴差阳错地进入恶魔身体里后，他们被吸入了另一个世界。这个世界和伊都夏市几乎一模一样，只是一切都透着灰色。在原本应该是男主角家的地方，有一个戴着眼镜的内向女孩，对于男主角没有想起她的名字，她显得非常落寞。她告诉二人，阿莉丹特就像是这个书写这个世界一切故事的作家，而她则是类似编集者的存在，她们共同的作品就是伊都夏市，这本书的读者则是电视机里不同的神明们。如果最后达到一个大团圆结局的话，这个故事就会结束，那么为了让这个故事不结束，故事就必须得有缺憾的部分，接着为了填补这个故事的缺憾，又能再重复一遍这个故事，出现新的缺憾，如此往复。

至于这个故事为什么不能结束呢（才不会跟你说是为了骗稿费什么的）？谜底被留在了后续的故事中。

米拉线的结尾两人成功打败大魔王回到原来世界，开始了欢乐的后宫生活，达成第一个 happy ending，于是男主就此升格，拥有了神的视点，可以和幼女神一起透过电视机“观看”不断重复挑战人生的自己，于是，又一轮 Revenge 开始了。到这里，才真正开始了各位女主角的角色专线。

三魔女 拼搏2031次的happy ending

THREE WITCHES



其实在正篇开始后，三位魔女的角色线比起之前的共通线都有着较大篇幅的内容重复，看点只在于，她们要怎样得到幸福。

首当其冲的丝碧卡线大概是游戏里体现“都合主义”的典范。在玩家中很有人气、同时肩负蹭得累和大小姐两种属性的丝碧卡，担任了主角的“初恋”这一重要位置。专线中米拉和加纳特被打败的事实没有更改，但是osaki为了让丝碧卡相信故事一定不会以悲剧收尾，骗她说米拉还活着，只是去养伤了。同时阿莉丹特也声称所有魔女都没有死，而是被隔离治疗，不过osaki对此将信将疑。一次，两人拜访襟在二郎家，却看见米拉真的活着，正躺在床上养病。其实这个米拉被子底下的肢体是残缺的，她只是襟在二郎思念米拉心切制作的人造人，但是他从心底里将她当成真正的米拉看待。osaki看着对米拉的幸存高兴不已的丝碧卡，决定继续隐瞒。

在这种善意谎言的作用下，奇迹真的发生了。在之后一次和恶魔的战斗中，丝碧卡从恶魔那里夺回了加纳特，史无前例地完成了从恶魔处夺回魔女这一壮举。在战斗中他们甚至还遇到了真正的、关节处没有机器人痕迹的米拉来助阵。原来阿莉丹特说的话都是真的，那些魔女们都只是在养伤，之后的日子里，魔女们陆续康复出院，纷纷加入战斗中。

尽管在未来的岁月里，恶魔还在不断的来袭，但是在拥有81人的大魔女阵营面前它们已经不足为惧。魔女的战斗不再伴随着死亡，osaki和丝碧卡终于扭转了结局，踏上了和战斗相伴的幸福之路。

加纳特线则是最体现“SMG精神”的一条。和之前的线路相同，男主角在加纳特的潜意识下恶魔化并参加战斗，可是随着两人关系日益亲密，男主角被告知自己的恶魔化已经终止，可能到铁槌之日就会差不多恢复成普通人。原本想凭借自己的力量加入战斗从而拯救加纳特的男主角一下陷入绝望之中。恶魔如期出现，即使力量渐渐失去，男主角依然想要一搏，面对这场不可能获胜的战斗，他期盼着奇迹，于是不停的死亡、复活、再重复挑战，如此重复挑战了2031次后，他终于完成了那个奇迹，也将这个信念传达给了加纳特。和一周目那个寂寞的学园祭舞台不同，这次大家都活着，共同在台下见证加纳特和男主角的表演。

相较之下，米拉线有着很重的弥补意味，除了增加了两人的恋爱戏份之外并没有太大变化，结局则是米拉独自一人打败宇宙大魔王然后凯旋归来。当然最大的亮点是，男主角在等着米拉回来的日子里，已经差不多被襟在二郎同化成另一个疯狂科学家了。







冲姬姬 严肃地卖萌着

OKIKIKI



冲姬姬这个角色表面看起来威风凛凛，年纪轻轻就是学生会长，并继承亡父担任自卫队指挥者。然而加鲁迪亚和自卫队的关系非常差，而她对加鲁迪亚的魔女们抱有很强的敌意，再加上自卫队的坦克大炮对恶魔几乎不构成威胁，所以冲姬姬的存在是非常尴尬的，线路也是离主线较远的一条。由于角色本身在故事里就是这种被加鲁迪亚有意排除在主线外的设定，所以专线大部分内容也是学院生活，以卖萌为主。

进入冲姬姬线的前提是现任主角“大便人”通过电视机受到已经通关一次的“大便人”的建议——为了防止之前的争风吃醋修罗场，而决定远离魔女们行动，于是加入学生会。筹办学园祭的时候，冲姬姬被骗着要搞女仆咖啡馆，于是不得不穿着女仆装学习用“喵”做口癖。战胜不了羞耻心的她找到男主角给她做特训，期间两人感情升温——你看我光打出来都觉得很扯淡，不过这几乎是这条线唯一的重点了。

学生会长冲姬々
画：上和田美都

总之，产生了懵懂感情的二人互相坦白了彼此的秘密。冲姬姬嫉恨加鲁迪亚的原因是多年前她和父亲同时遇险，但阿莉丹特却选择救她，间接导致了父亲的死亡，这一点让她至今无法原谅。同时她也发誓要继承父亲的遗志，彻查加鲁迪亚的真相。他们找到了曾经给父亲做参谋、现任丝碧卡管家的襟在一郎，得知父亲去世是在得知加鲁迪亚真相后不久，并对加鲁迪亚隐藏在天象仪的真相做了推测。

经过调查，二人确定了这个世界不过是被阿莉丹特任意摆布的剧本。认为与其做傀儡还不如消失的冲姬姬和主角历经多次战斗后合力毁掉了天象仪，让这个世界消失了。

看起来冲姬姬的故事并没有一个happy end，一切在他们毁掉天象仪后戛然而止。不过在最终boss线里还是给了他们一个光明的后续——白悲壮一场，这条线最后真的只剩下猫耳女仆了……





日下部雨火
角色穿过屏幕底的一场精神革命





日下部线是游戏里个人线路中最神奇的一条。

雨火这个角色个性非常鲜明。雨火初次登场是在主角第二次轮回时，在学校天台偶遇的。这个恼羞成怒时会举着打火机把人往死里追的女孩，对于这个世界的真相有着极度的渴求——即使那要赌上性命。在那一次失败的轮回里，她平静地站在那里，亲眼见证了世界的终末。

这种对真相的执着贯穿了整部游戏，作为新闻部部长的她，因为社团不被学生会承认，所以只能以漫画同好会的名义活动，但这从未放缓她寻找世界真相的脚步。她永远神出鬼没，像忍者一样悄无声息，但永远不会错过任何一个偷拍到八卦猛料的机会；她做事不择手段，会在城市各地埋藏炸弹以备赶不上列车时用来拖延时间或是威胁他人配合采访；她行事诡异，常常会穿着一只丑陋的绿色布偶怪物作为伪装，然后乐此不疲地扒开那个怪物的脑袋、伴随着血肉模糊的声效、露出自己嵌在怪物牙齿中的脸；





她工口无比，任何一句普通的对白都可以让她联想到工口场景，然后经常陷入自己的妄想面红耳赤无法自拔……

就是这样一个看起来思路广欢乐多节操满地的配角型角色的专属线路，却可以算是整个游戏的故事核心——执着于真相的雨火最后得到了真相，整个故事在本线的 ED 后紧接着得到了解决。这条路线的结局可以称之为总结局。

和冲姬姬线的展开方式相同，日下部线同样也是由男主角选择进入新闻部开始。随着接触的增多，日下部在男主角眼里不再仅仅是个八卦狗仔队。和魔女们不同，她从来就不甘于这样接受被强加的世界观。虽然她仅仅是个常人，却也在努力发现世界的真实，努力改变世界，这让有读档机会的男主角感到十分震撼。

这条线路最亮眼的部分在于日下部知道男主角能轮回后提出的疑问：她的人生只此一次，但他却可以通过不断的复活来摸清她的全部反应，然后从中挑选对自己有利的方式行动，这在她看来，是一种不对等。在她看来崭新的未来，在他眼里，也许仅仅是一场重复体验。

恋爱的对等性？相信在这之前，不仅是男主角自己，玩家都不一定会考虑这个问题，可这个问题却成了雨火的心头刺，两人的关系陷入僵局。看起来有些牵强？可是只要仔细想想，SMG 男主的不断 loop 其实正像是我们在玩游戏时的不断存档，在没有攻略的情况下玩一部 GAL 一定也是伴随着各种选项存档的：这个答案进不了她的线路的话，下次就换那个答案。这个选项会减好感的话，下次就选那个。无论是一条线路走完再重开，还是每次选好选项发现进展不妙就立刻读档，其实本质是相同的。于是这不仅仅是雨火对男主角的疑问，也是原作者对各位玩家的一个玩笑——如果只有一次不可回头的选择机会，你还能一下子就在 GAL 里追到你想攻略的那个妹子吗？

男主角对此的回答是，和雨火一起走出天盖，坚信即使失去记忆的彼此依然能够相爱。而这也是他们恢复对等关系的唯一办法。当然了，对于玩家们来说，这个问题各种意义上都是无法回答的 www。正如前文所提到的，日下部线之后紧接着的就是最终 BOSS 川嶋线，或者说阿莉丹特线。其实路线进入方式还是比较扯淡的——那个之前在一周目已经轮回了一次、上升到上位视角的男主角，看着下位的自己选择和日下部离开天盖后突然横生感触：对于不断轮回的自己来说，其实跟任何人的恋爱关系都是不对等的，那么真正的爱情只会发生在和自己一样、拥有这么多次轮回记忆的人身上才能找到——而那个人就是最终 boss 阿莉丹特。

川嶋有里与阿莉丹特
少女的心中，世界线收束点
KAWASHIMA ARI AND ARIDEDDD

文章看到这里各位或许会有个疑问，川嶋到底是谁？怎么好像完全没有提起过？其实，她就是故事一周目末尾处出现的戴眼镜的文静少女。而性格与她正好相反的，霸道强气的阿莉丹特就是川嶋在这个世界的投影，这个世界之所以会诞生，正是因为她的执念。内向又土气的川嶋在学校里一直是不起眼的存在，直到一位学长转校过来。学长接任了已经濒临解散的天文学社，于是作为社员的川嶋默默地爱上了这个给天文学社再次带来活力的男生。此时新闻报道说有一颗巨大陨石正处于撞击地球的轨道上，地球不可避免的即将毁灭，于是川嶋决定鼓起勇气，在世界毁灭前向学长倾诉自己的心意。那个晚上，她发短信给学长约在天文台见面，可随着陨石越来越近，学长却一直没有出现。她开始害怕，害怕会一个人在这里孤独的死去，害怕最终学长都不会出现，害怕被拒绝。不想面对这个结局的她于是许下愿望：不要让我看见自己的这个故事的结局。





她的愿望被传递给了星星，等到意识恢复时，她已经身处伊都夏市，从川嶋有里变成了阿莉丹特。一次次轮回发生的事情都被她作为梦境处理，只要这个世界继续存在，只要这里的故事没有收尾，她就能一直逃离那个自己想要回避的结局。

简而言之，伊都夏市被搅得天翻地覆、魔女们这么苦情就是因为一个妹子的少女心。当然了，说到底还是GAL嘛，通篇都是恋爱大过天也是理所当然的。总之，我们的男主角在幼女神的提醒之后，想起了眼镜娘的名字叫川嶋有里，而原来自己就是那个被川嶋有里暗恋的学长，然后火速进入两情相悦模式，不但瞬推了这个世界的阿莉丹特，还说服了川嶋相信如果回到原来的世界让时间继续流逝，她一定能等到自己的现身。搞定总BOSS的同时，其余所有线路的男主角也都成功达到了真正的good end，冲姬姬和男主在毁灭那个世界后开始了新世界的新生活，日下部雨火和男主离开天盖后并没有失去记忆，而找到了解决问题的方法。在不同“频道”不同“路线”里所有人的共同努力下，最终正常世界里的川嶋有里成功向男主角告白，世界毁灭的结局也被天空中绽放开的烟花所取代。

到这里，整个游戏的起因和结果都已全部交代，这场人生revenge迎来了最好的结局，所有悲剧都被避免，所有人都得到了拯救。很多玩过SMG的人都会反应游戏中过多的重复内容实在令人心烦，但其实正是这一次一次的重复轮回才能让玩家真正融入到男主的角色中，和他一样体验到，经历了这样让人抓狂的“长途跋涉”最终达成一个完满结局的成就感。







结语
EPILOGUE

作为一部类型特别的游戏，SMG还是成功的。下仓也没有浪费自己的idea，将他在雨火线中对“save/load”这一元素对剧情影响的认知发扬光大，由此诞生了一部游戏模式更加新颖的突破性作品——『アザナエル』，没有存档功能，出现什么结局完全看你的运气。离开天盖是男主角为雨火提供的“对等”，而『アザナエル』，就是下仓带给玩家的“对等”吧。

SMG的构思无疑是巧妙的，但有时候还是难免随性过头。正剧中夹杂搞笑是如今许多GAL必不可少的特点，但SMG的缺憾就在于作为一个正剧的支撑点显得有些随意，剧情的转折又匠气太重，常常会令人产生“什么？这也行！”的感叹。但如果把它当成一个搞笑作，它又经常会搞一些“为赋新词强说愁”，最后就成了一锅让人说不出感想的大杂烩。放在一贯给人硬派感觉的N+里，一堆恋爱脑角色组成的SMG的确还是显得小家子气了些——当然，那种决不放弃的坚韧信念，才是游戏真正想传达给玩家的信息。▲



『中二病也要谈恋爱』与邪气眼中二病史话

从原始思维——人类的“妄想力”说起
All from the delusion of human

人类从来没有接受过什么盖塔线的照射，或是螺旋力的洗礼，但也已进化于此。如今的人类，偏重于理性，激发了逻辑回路，在自然规律与社会规则的大系中生息繁衍。然而，早期人类却是完全不同的，与大自然相互渗透、敬畏神秘事物、无法理解逻辑的存在；插上几根羽毛，就以为可以在空中自由翱翔，戴上几颗兽牙，就以为可以像狂兽一般凶猛。我们的祖先就是如此——至少法国学者列维·布留尔是这样认为的。把互渗性、神秘性和非逻辑性放在一起整合一下，原始思维就是“用非逻辑性的思考方式来赋予敬畏的神秘事物以神秘的力量，并用‘神秘力量’来解释世界”的一种思维。而在这种思维的作用下，信仰应运而生，而当这些信仰的“设定”被一点点补完，故事也一步步完善，最后形成一个波澜壮阔的世界观体系的时候，就出现了宗教。

这种说法确是一家之辞，但也在某种程度上阐述了事实。生活在世界不同角落的人们，也许为了解释他们眼中的神秘世界，而做出了不同的设定，编织出了不同的架空故事，建立起了崭新的世界。当然，架构世界观的人们，并不见得能和邪气眼中二、妄想战士或是胡思乱想的电波系之类的存在挂上号，毕竟信仰乃至宗教，并不只是那种无聊的、为了凸显自我存在、毫无现实意义的设定。在这里提到信仰与宗教，也大多是为了证明人类那出类拔萃的妄想力。

妄想战士的先祖们那天才般的妄想力都通过世代传承存续了下来，即便是强调理性认知的现在社会，妄想系的战士们依然健在并且活跃在世界的各个角落。

妄想，不仅影响着普通电波系，不仅影响着战士症候群，也是邪气眼系诞生的重要根源之一；而宗教的诞生，大概是人类通向妄想世界的序曲。



平井和正——从新兴宗教中诞生的邪气眼系中二
the origin of Jyakigan


▲平井和正

“平井和正”四个字在日本战后SF小说家的系谱上，绝对是一个响当当的名字。且不说SF大河剧『WOLF GUY』的人气和影响力，其生涯作品『幻魔大战』系列更是一部产生了巨大社会效应的作品。特别是在他重新撰写的小说决定版发售之后，这种加上了前世转生设定洋溢着神话气息的超能力大战，堪称传奇SF的经典，对于其后小说家的创作，以及大川隆法的宗教理论，都产生了不同程度的影响。这正是我们说要说的“鼻祖”。

早期的平井和正，受到手冢治虫等老一辈漫画家的影响，在正值中二的时候就开始了故事创作，20出头就在柴野拓美、星新一和矢野彻等人创办的传说中的SF同人志『宇宙尘』上发表作品。24岁那年，他在『宇宙尘』上发表的小说『Leonora』被『SF MAGAZINE』选登，从而走上了小说家和脚本家的道路。之后几年，平井一路飘红，并在67年与天才速攻画者石森章太郎联手创作了在当时很新颖的世界最终战争题材的漫画『幻魔大战』，并在这之后问世了『WOLF GUY』等作品，事业渐入佳境。

75年，平井37岁，到这个时点为止，平井和正都是一位“普通”的SF作家。而76年，平井和正与新兴宗教团体GLA（God Light Association）第二代领袖——高桥佳子相遇了。

高桥佳子的父亲高桥信次是GLA的教祖，他在1969年正式成立了宗教，提出了万教同根学说。但是其最有名的事迹还是提出了饱含邪气眼系元素的一系列“那边的世界”。如果你有幸读过田中罗密欧巨巨的转型作『AURA 魔龙院光牙的最后的战斗』的话，你就会知道自称异世界少女的女主角佐藤良子管人世叫做“现



象界”，其实早在高桥信次的著作中就已经出现了这个名词。

38岁的平井和正，和20岁的女大学生高桥佳子初遇，正好是我们的邪气眼世界系大师高桥信次去世当年的事情，然后，他和佳子理不清道不明的关系就开始了。虽然平井和正本人一再强调“高桥佳子，是我在不断探求中遇到的唯一一个值得我像老师一样去敬爱的人”，但是高桥佳子这样一个敢自称“米迦勒”、敢当着前辈专家的面大骂“你们这些人间的渣滓”、还在父亲葬礼上抱怨“为什么没有马上立我为二代目”的霸气女大，再加上平井又是以枪手的身份帮着写教义级的『真创世纪』，又是集合手冢治虫、小松左京等名家召开米迦勒拥护会，跑内跑外跟奶妈似的。简单来说只有两种可能，一种就不说了，不论有没经历过男欢女爱的同学大概都能看出端倪了，另一种就是平井真心觉得GLA的教义很酷炫，从而激发了邪气眼中二属性。

这一年，对GLA的教义进行了学习研究的平井，在各方面开始了突然的转变。“从这个时候开始，他开始用‘自动书写’‘从潜在意识中涌现出的力量’来说明自己创作上的神秘性，他表示，其实他创作『WOLF GUY』这一系列的作品，都是来自另一个世界的犬神明（『WOLF GUY』的主角）的旨意，所以1976年的『人狼白书』，就是他是在没有任何资料的情况下顺手写出来的。”

这之后，SF作家平井和正摇身一变，变成了“大天使米迦勒的书记”、“与天使结缘者”、“言灵师”。最后一个设定，还是『豹头王传说』的作者栗本薰开玩笑给他起的，谁知他马上就把这个设定给自己安上，并表示，自己的创作，都是来自于上界来的言灵。在言灵的帮助下，以及大天使米迦勒（也就是佳子）的推动下，平井开始创作『人狼天使』三部曲、『新幻魔大战』和『ZOMBIE HUNTER 3』——这就是平井爱好者所谓的“天使时代”的到来。

就这样，平井穿越到另一个世界足足三年之久。直到三年之后，他才重新回到了普通人的行列。一般来说，邪气眼度过了中二时期，以前做出的荒唐事儿根本是不堪回首的过去。





▲高桥佳子与平井作品『女神变身』女主角形象的对比即可看出其中端倪

量产型妄想战士——由最终战争而觉醒的战士症候群

proliferation of delusion warrior

正在阅读或者观赏『中二病也要谈恋爱』的同学，可能很快都会发现，在这些现邪气眼患者和曾经的邪气眼患者之中，很多人都是因为ACGN(即是ACG加上小说——Novel的N)中的某一分野中毒而变成了中二，于是大摇大摆的COSPLAY也变成了他们散发邪气眼气味的方式。无独有偶，『我的妹妹不可能那么可爱』中的邪气眼中二患者黑猫，虽然身为贫乏少女，却浑身上下都散发着OTAKU气味，自称“千叶的堕天圣黑猫”，中二动画中毒者，为了突出邪气眼的名符其实把瞳孔用角膜变色片做成了红色。而转眼一看隔壁『我的朋友很少』里主角的妹妹羽濑川小鸠，抄袭系的动画中二，混血的金发碧眼！中一的时候看了『铁之死灵术师』后就开始邪气眼中二历，右眼的红色是隐形眼镜……眼睛总是如出一辙，至于吸血鬼真祖“蕾希斯・薇・菲丽希媞・煌”的自称就不吐槽了……总之，这种将ACGN作品的毒性挥发到自己身上的OTAKU气味邪气眼中二已经成为了现今的一种流行趋势。而在近30年前，也有这么一批身处中二期的少年少女，受了动画漫画的毒害，而成为了传说中的妄想战士，他们有的只是模仿动画里放放毒电波，而有的则已经具备了邪气眼中二的素质。至于罪魁祸首——总之和平井和正脱不开关系。

1983年，『幻魔大战』电影版上映，角川的大制作和有力的宣传战略获得了回报，票房在同年的动画电影部分高居首位。而前世和超常现象这些充满平井式中二的要素也完美地被散播开来，尤其是在中二少男少女的群体里。大家都知道，以前很多杂志都有一个专门的笔友募集栏目，在栏目中写上自己的一些介绍，然后留下姓名和联系方式。当年日本有一本超自然杂志叫做『ムー』，79年创刊后，就时常会有一些电波系的笔友募集留言，毕竟是超自然杂志嘛，所以偶尔出现几个自称外星人的电波系还是挺正常的。但是，到了83年『幻魔大战』上映之后，“光之战士”募集通告和自称“前世少女”赫然出现在了杂志的笔友募集栏目中，而“设定少女”以及标准的“战士症候群”也紧随其后。

“认为自己是通晓宇宙的光之战士的人，请与我联络。”

“我回溯了前世的记忆，体验了超常现象。”



像现在火得一塌糊涂的『中二病也想谈恋爱』中的富樫勇太和丹生谷森夏，一提到自己那青涩的过去，不是抓狂似的捂脸捂耳朵满地打滚，就是捶地撞墙一阵怪叫；而平井不仅反省了自己的过去，正视了自己中二的那段历史，还把这段历史反复在自己的各种著书中提起。更有趣的是，他把自己邪气眼三年的积累全部融入了『真幻魔大战』之中，“虽然在这个世界幻魔胜利了，但是幻魔大战实际上是超越时空进行的，我们还可以到平行世界重新进行战斗”，其中有一个宇宙再生协会就叫CRA，CRA的教祖大角重去世后，那个上位作威作福的妹妹大角三和子，完全就是高桥佳子的写照，而故事中许多细节，也都是平井的真实经历。

最后有人可能会说，听见言灵，和接收到毒电波不是一回事吗？其实不然。普通电波系是更纯粹的妄想，而平井在精神世界游走的三年，自己补充了自己的设定，补充了自己所在世界的行事逻辑和原则，并且在按照这套自己认为很硬堡的(言灵师)世界之理在行事。所以，用邪气眼中二的元祖来形容平井和正，大概是比较恰当的。

“我拥有灵体离脱、灵体分裂能力，还能回溯时间、减缓时间、穿越时空。我是百年一见的拥有天使翅膀的妖灵。”

“自己的名字是莱拉斯·迪亚·卡尔拉鲁，并且认识我的名字拉蒂纳露丝的人，请联系我。”

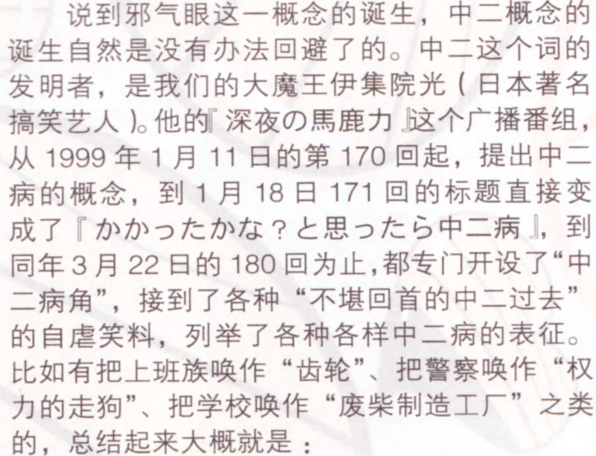
在那个时代，居然能想到在名字的时髦值这种邪气眼中二要素上做文章，实在是不简单。到这个时候，量产型妄想战士的行伍，已经渐渐壮大了起来。

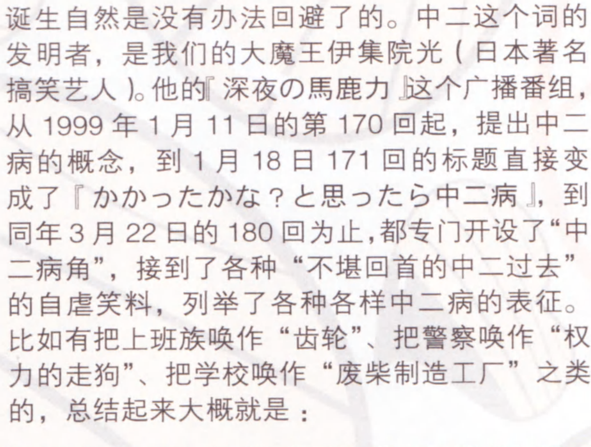
然而，让人始料莫及的事情还在后边，1986年，一部漫画在熊熊燃烧的妄想之火上又浇了一桶油，邪气眼中二预备军的战士症候群人数一时激增，这部漫画的名字叫做『地球守护灵』（ぼくの地球を守って）——是日渡早纪想到哪儿画到哪儿的SF系少女漫画。这部作品本来就是一部前世与现世交叉的作品，回忆起前世的玉兰、木莲和槐，为了寻找前世的伙伴，到一本叫做『ブー』的杂志上登出了一则信息“如果对柊·秋海棠·紫苑·繻子兰几个名字有印象的话请联系我们，我们是玉兰·木莲和槐”。多亏了这则消息，前世的伙伴们才再度团聚。出于跟风，这种“前世体”忽地流行了起来。到88年的时候，已经是各种异世界设定、各种自称、各种潮爆屌同伴的世界了。如果这样顺利发展下去，很快，OTAKU气味的妄想战士病毒就会传播开来，有这么多预备军，邪气眼中二病也必定会接连出现。可遗憾的是，很快，『ムー』杂志上出现了反战士症候群的呼声，让这些有邪气眼倾向的中二少男少女只好挪窝去了『WONDER LIFE』。另一方面，现实世界，德岛的某个“前世少女”认为自己的前世是超古代的公主艾莉娜，听说意识不明的时候就能看到前世，于是抓起一把退烧药往嘴里一塞，顺利进了医院；后来更有甚者，大家结伙玩起了自杀游戏，这下电视报纸各路媒体铺天盖地一报道，战士症候群被直接视作电波系，引起了社会人的抵触和反感，并掀起了不小的风波，最后搞得日渡早纪也没法儿，只好在第8卷呼吁大家前世纯属虚构，不要陷得太深。于是，模拟时代的战士症候群风潮，就这样走向了沉默。

地球守護靈 日渡早紀 21

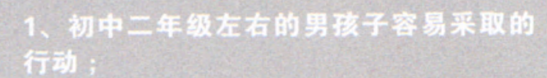
NEO·中二病——邪气眼的诞生

the birth of Jyakigan





说到邪气眼这一概念的诞生，中二概念的诞生自然是没有办法回避了的。中二这个词的发明者，是我们的大魔王伊集院光（日本著名搞笑艺人）。他的『深夜の馬鹿力』这个广播番组，从1999年1月11日的第170回起，提出中二病的概念，到1月18日171回的标题直接变成了『かかったかな？と思ったら中二病』，到同年3月22日的180回为止，都专门开设了“中二病角”，接到了各种“不堪回首的中二过去”的自虐笑料，列举了各种各样中二病的表征。比如有把上班族唤作“齿轮”、把警察唤作“权力的走狗”、把学校唤作“废柴制造工厂”之类的，总结起来大概就是：



1、初中二年级左右的男孩子容易采取的行动；
2、为了彰显“有着与他人不同的兴趣爱好等”而无意义地装逼。

这就是“现实系中二病”，伊集院光所创生的元祖“中二病”的概念。当然，现在我们看来，光是这些，是不足以概括中二病的“病理特征”的，也并没有得到广泛的认同。于是，当3月22日“中二病角”正式结束的时候，中二病这个词汇也悄然从世界上销声匿迹了——在现实社会没有引起反响，在网络上也没有唤起话题。所以，中二病这个词，从被创生开始，沉寂了整整五年，而并不是一下子就热门了起来。





第一个转机出现在2004年，5月23日，有好事者在HATENA KEYWORD上登录了中二病这个词条，从而让大家的目光再次转到了5年前的这个生造词汇上。之后一直经过不断改订，到2005年6月为止，中二病已经完全改模换样变成了一个与原先不同的词汇。目前的中二病例举条目中，9到41条是当年『深夜の馬鹿力』有过投稿的条目，而其他则是词条编辑者后来添加的，而第46条更是充斥着满满的恶意，有兴趣的同学可以实际去HATENA KEYWORD看一看。

第二个转折是在2005年10月份，在2CH建立介绍中二病的主题之后，10月份突然主题数暴涨，帖子疯狂刷刷刷，感觉像是有什么黑

幕在操纵似的。但这段时间的“中二病”主题，基本还是基于“旧中二病”的概念来展开的，举的例子大部分也只是一些青春期叛逆啊，吸烟喝酒的不良少年啊，非主流文化啊，反正跟妄想不沾边，跟 ACGN 系各种作品设定也不沾边。但最起码中二病这个词条，关注的人多了，人气也炒起来了，自然是万事俱备只欠东风了。

第三个转折出现在 2006 年 2 月 12 日，这东风正是有人开了一个自虐帖——『過去の失態を告白してみんなで奇声を発するスレ』，要的效果就是大家晒出自己曾经的丑态，刷低每个人的耻力，大家越刷越低最后就能爆出大料。于是，传说的 276 楼就出现了。

“中学的时候觉得很帅气，明明手臂上没受伤，却用绷带缠起来，然后突然按住手臂大叫‘呜哇！……可恶！又要失去控制了……’一边说着一边大喘气。然后嘴里念着‘看来他们又靠过来了啊……’被同班同学问道‘干啥呢你丫’的时候，我一面回答‘哼……没有邪气眼的家伙是不会知道的吧……’一面滚到没有人烟儿的地儿去。有次正在考试，在安静的教室里，叫着‘呜呜……连这个时候也……真是烦人的家伙’跑出了教室，现在回想起来真是好想死啊……”

就是这一段，成为了现在所有的邪气眼中二的经典捏他元，奠定了现代社会的流行趋势，为各类中二角色的大活跃打下了坚实基础。

从元祖邪气眼来看，大概有以下两个特点。

> 1、源于 ACGN，高于 ACGN。从单纯的设定模仿中诞生了无可替代的原创性；
> 2、觉得这种角色塑造很帅并且能掩盖自己的弱点，是自己所考案的“最强的自己”。

7 月 11 日，2CH 的 GUIDELINE 版惊现邪气眼的 GUIDELINE。各种邪气眼桥段漫天横飞，很快主题被撑爆。在这些横飞的桥段中，因为与中二病词条在“无谓地在自己身上加很痛的角色设定”上有重叠之处，因此中二病概念悄悄地流进了邪气眼的设定之中。到了 9 月，“邪气眼是中二病的一种”这种说法已经获得了广泛的认可。之后，两个概念继续融合，中二病的定义中出现了邪气眼这种分类，而邪气眼的特点中也融合了中二病的叛逆和不成熟的设定。于是在 2007 年年中，“邪气眼就是中二病”的理论已经完全成立了，而邪气眼中二作为一种特殊的角色属性，受到了大家的追捧。

从那之后，从异世界降临的龙端子探索者——魔女 LADY'S SATO、狂气的疯狂科学家凤凰院凶真相继登场——这些人的 OTAKU 气味还不是那么的露骨，但也是 NET 文化的衍生物，而且都是自演乙；至于后面的黑猫啊小鸠啊，一开始就突出 OTAKU 属性，走向就开始有些媚宅了（虽然也不是不好）；而『中二病也要谈恋爱』就是将这两种邪气眼中二统合了起来，OTAKU 化不是太明显的小鸟游六花，和纯血 OTAKU、ACGN 中毒者富坚勇太。



▲『中二病也想谈恋爱』的“邪王真眼”六花与『魔龙院光牙』的女主角“魔女 LADY'S SATO”佐藤良子



总而言之，都是 2CH 的邪气眼中二概念出现后所衍生的流派，无时无刻不在还原 2CH 投稿的邪气眼中二的印象，甚至一些桥段，比如绷带、邪眼这些要素，以及努力回归现实世界后回想起这段黑历史都恨不得想死这种梗，都跟 2CH 的元捏他一模一样。20 年前，战士症候群风起云涌的时候，遭到了残酷的压制。而 20 年后，当新世纪的妄想战士再次站在世人面前的时候，他们成为了一股风潮，成为了新的娱乐方式，成为了业界新的财富点。且不论风潮本身的好坏，放下个人的好恶，能够包容 NEO·中二病的诞生和存续，这就是时代的胜利。

互联网上的屁民的意淫并没有就此停止。GUIDELINE 还在不停书写，蛋疼人士开始做各种补充设定，各种拟人拔地而起。比如元祖邪气眼段子里的主角，被设定成了“特异点的少年”，能力是“邪气眼 ORIGINAL”，具体内容大家可以参照“邪気眼まとめ避難所”，各种欢乐。当然，在这段时间里，历史意义上的（上古的）“中二病”仍然在不停发展，也出现了以中二机甲（『鉄のラインバレル』）为代表的挺有名的“旧中二片”，但无论从哪个角度，其风头都已经被新生的邪气眼中二们完全盖过了。

新世纪妄想战士大集合——『中二病也要谈恋爱』

a collection of chuunibyo

说起『中二病也要谈恋爱』这部作品，黑应该是不少的。首先是“中二病与前中二病的青春漫才”这个卖点，只能让人联想到口三才大神的『魔龙院光牙』。确实本作在创意上很多地方都能看到『魔龙院光牙』的影子，比如小鸟游六花的装束啊，内心的孤独啊，和佐藤良子的形象有很多重叠的地方，甚至过分点儿说就是一个能自演能吹水能卖萌的佐藤良子(爆)，而男主角也是前邪气眼中二，在初中时代各种黑历史和羞耻 PLAY（当然魔龙院光牙更加悲剧）。现在为了成为正常人而努力，不想和厨二病们扯上关系但最后还是鬼使神差地走到了厨二病的身边——在男女主角的设定上，两作确实有着惊人的相似，虽然说盗作还是有点儿过了头】；其次是『中二病』直接引用了许多“元二时代的邪气眼捏他”，加在角色的设定上，把主要角色做成一种“邪气眼中二病的典型”，这样做可能唤起一群人的亲切感，但同时让人感到微妙的“功利性”，“我查了一下邪气眼，发现了这个梗好，就干脆直接拿来用吧”这样的感觉；再次，以这种漫才形式展开的话，就得在故事发展的过程中不停地堆各种邪气眼系的笑料，当笑料不够有趣的时候，故事也会变得套——实际上现在已经开始疲软了；最后一点，一部分人本身对这种以“自我凸显”为目的的自演加邪气眼电波发送者就抱有反感，当然这和作品本身的好坏关系不大了 www

邪气眼中二诞生之后，第一部以描写邪气眼中二为中心的作品确实是『魔龙院光牙』，但其虽是佳作，也有一定的影响力，但小说媒体却仍然无法与电视媒体的力量抗衡，『中二病』抢在『魔龙院光牙』之前动画化，引领时代风潮的“美名”自然而然地就落到了『中二病』的头上。在『中二病』之前，确实也有比如像『命运石之门』、『俺妹』、『友少』这类将邪气眼作为主要角色的某一构成属性的作品，但他们重点描写的并非“邪气眼的生态”。前邪气眼中二和现邪气眼中二的碰撞，大家喜闻乐见的邪气眼中二异常的校园日常，融合了各种死宅圈内流行要素的故事，加上总是站在时代前端、有敏锐商业头脑又踏实得让人无法抱怨的大人气动画制作公司京都动画来担当制作，在影响力和号召力上就占据了绝对的压倒性优势。晚一步拍马赶到的『魔龙院』生吃了个哑巴亏，那也只能吃了。

“原作大人是神！”这是大地丙太郎的名言以及终极信条。虽然京都的招牌演出家石原立也对虎虎的原作也是赞赏有加，但在实际动画





化的时候，仍然毫不留情地对原作进行了改动。对人物设定进行了大量的改动，勇太摇身一变成了超S森SUMMER的左右手（副班长），无二少女六花时常主动出击还废话不少，超S学姐王森夏变成了屡屡在初三小屁孩儿早苗（动画原创角色）手上吃瘪的悲剧人物，而成绩优异的变态风纪委员一色诚则干脆在最近的动画剧情中被剃成了吴克，这人间惨景真是可喜可贺（爆）；另外动画版的新增角色，除了之前提到的能把双马尾甩成电风扇的自称六花从者的凸守早苗以外，还有我们的天然午睡少女五月七日前辈，暴力姐姐小鸟游十花，等等。所以，我们基本可以把小说和动画当做完全不同的两个作品来看待。



小说与魔龙院相似的部分要多一些，角色塑造更极端，言语上的“演出”也更多；而动画一方面“自演”成分要多一些。为了迎合观众口味渲染喜剧气氛，连六花性格中略显阴暗的要素也剔去了，变得异常地积极主动且人来疯了，动画中同好会或者社团故事这种凉宫走向依然健在，石原立也看起来也很喜欢搞这样的东西。虽然小说版和动画版有各种各样的不同，不过这并不影响动画版获得超高的人气并被当作邪气眼中二病的教科书作品歌颂——你看，给你多来了一只又跳又闹的双马尾邪气眼中三小妹子，多有良心，多有诚意！

让我们一边探讨动画版如何对原作“大不敬”的问题，一边来看看小鸟游六花的邪气眼中二属性。小说中的小鸟游给自己脑补的设定是“邪王真眼的使用者”，那么首先肯定的是有“邪眼”的设定了。需要说明一下的是，“邪眼”本来是各类ACGN作品中的一种比较常用的设定，比如写轮眼轮回眼鸡鸭死啥的，但并不是说拥有“邪眼”的人就是“邪气眼中二”，像鲁鲁修和佐助啥的虽然够中二但是和邪气眼中二还是八竿子打不着的。有邪眼的人不一定是“邪气眼中二”，而妄想自己拥有邪眼的人则多半可以归于“邪气眼中二病”的词条。邪气眼对邪眼，也很方便联想。于是我们发现五更琉璃和羽濑川小鸠纷纷开始在自己的眼睛上做文章，戴上染色的隐形眼镜，方便好用，看起来还酷炫，我们的小鸟游也不例外，不过在隐形眼镜的基础上，还在外边加了一层眼带用于封印。这样一来，时髦值更高了，感觉“邪王真眼发动”后的能力都要提升一个档次。这种设定到动画版自然也不会丢掉，而且在邪王真眼这种基础设定上，动画版凌乱地为六花添加了其他邪气眼设定，寻找不可视境界线，时髦的咒文，还有原作中本来应该是勇太中二期玩过的、“特异点少年”吉冈邪气的绷带封印——这是比小说有过之而无不及的地方，这种梗多了的话反而会给人“我只是想模仿邪气眼”的幻觉。另外，把手里拿的雨伞叫做“シュバルツゼクスプロトタイプマークII”（漆黑泽克斯原始型第二），把家里墙上挂着的毛瑟M712设定成灭魔圣枪，还有一屋子的神秘物件……最有问题的在于，无口无表情的“设定”虽然没变，但是由于增加的设定以及人物性格上的微妙变化，特别是在和中三小鬼头早苗厮混的时候，给人感觉这已经不是酷炫装逼让人笑场的邪气眼中二病，而是纯粹让人捧腹的小屁孩过家家，完全没有时髦值了。不过话说回来，打破“香菜定律”算不算是动画版中二病的一大功劳呢？我们放眼望去，黑猫，香菜，小鸠，香菜，马上要在剧场登场的佐藤良子，还是香菜，而这一刻新邪气眼中二女内田真礼出现了（喂），虽然演出的角色与其说是邪气眼更像是单纯的小鬼头嗯。



再来看看我们的前中二男主角勇太，前DARK FLAME MASTER，初中时因为轻小说而进入妄想世界，在日记本上写上“最强自我”的各种设定，决定台词“被暗黑的业火吞噬殆尽吧！”（千华：不要抢我家少爷的台词啦！）。和魔龙院那种被家长胖揍加羊叔洗脑才洗回现世的究极邪气眼不一样，勇太虽然大师级，但是还是有自知的，应付中考猛学习了一阵，把自我表现欲那一部分给治好了，现在是普通的高中生，向往着普通的高中生活，回忆起自己那段中二史就会恨不得钻地缝。但有一个设定很精华的是，其实他的邪气眼中二病并没有好完，在内心的某处仍然埋藏着妄想的因子。比如在最初看到六花的“邪王真眼”而被六花单方面强制“签订契约”之后，勇太的嗓子眼儿里就差点儿蹦出“什～么？汝就是我的契约者吗？居然就近在眼前啊。来吧，现在要做些什么呢？一起去毁灭世界吧，你看如何！”，但是由于保持着“自己已经玩过了，从邪气眼中二毕业了”的理性和“我要美好的高中生活”的强烈愿望才抑制住了自己的暴走……总之某些开关还是会让勇太的邪气眼中二又灵魂附体，且还留有穿写着“闇”的T恤上学的后遗症。动画版人物的中二属性基本没有太大变化，不过角色性上感觉“软”了一点儿？





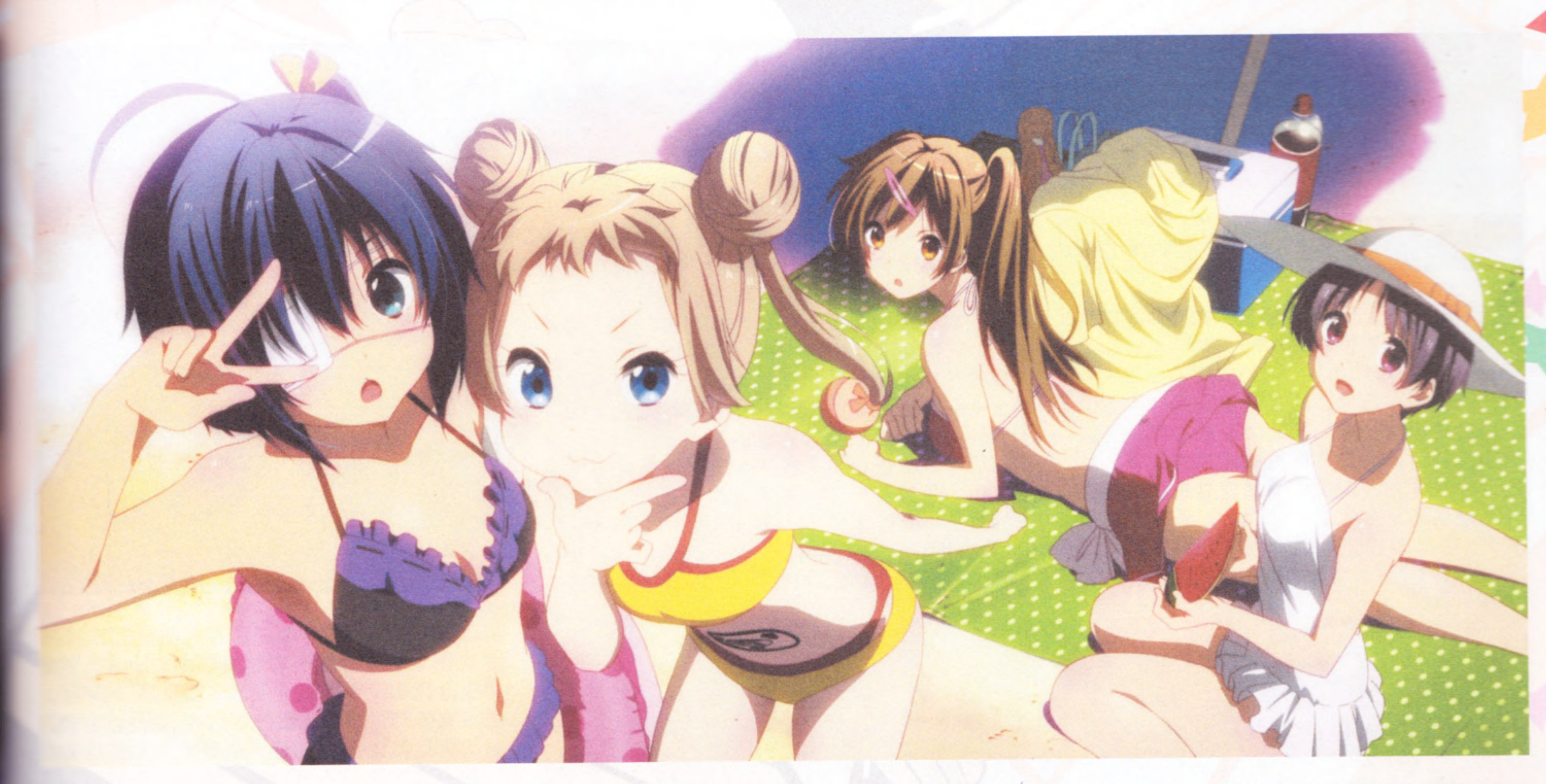
总之总体情况呢，和我们的主角勇太比较相似，只不过各方面都比勇太要激烈彻底一些，无论是被揭底后的反应，还是邪气眼中二病的治愈状况。而到了动画版，在小说中威风凛凛的森大人遭遇了来自STAFF的强力阻击，为了让这位女二号时时遭受与勇太同样的痛苦，为了让森大人的地位不再高不可攀而只是变作一介草民，甚至为了故意地对美人班长进行折磨，STAFF派出了史上最强厨坊刺客——中三小屁孩儿凸守早苗括号原创人物。在这个小屁孩儿的追逼下，森夏瞬间面子节操啥都不要了，还被各种抓头打脸泼牛奶，堂堂抖S邪气眼，竟落魄至如此田地，可悲可叹。所以森大人的信徒们请务必提起斧头冲进京都动画……

然后是七宫智音。京都是不打算让她登场了吧，让森大人不断回想起黑历史的重任已经落到了早苗头上，而早苗的麻烦制造能力也丝毫不逊色智音，加上动画版似乎不打算把关系搞得太过复杂，所以看来智音也不用进同一所高中了。小说版中此死女包神通之广大，是即便意识到邪气眼的勃发也要遵守命运的安排。自称“ソフィアリング・SP・サターン7世”最强邪气眼中二病患。勇太和她就读一所初中，结果就是因为受她的影响而顺利进坑。勇太进坑了，她却无责任转学了，转到了森大人的学校。那时候森大人还是好好的“丹生谷森夏”，她一过去，又把森夏给拖进了坑里，可以说是坑爹技术一流，邪气眼的达者。

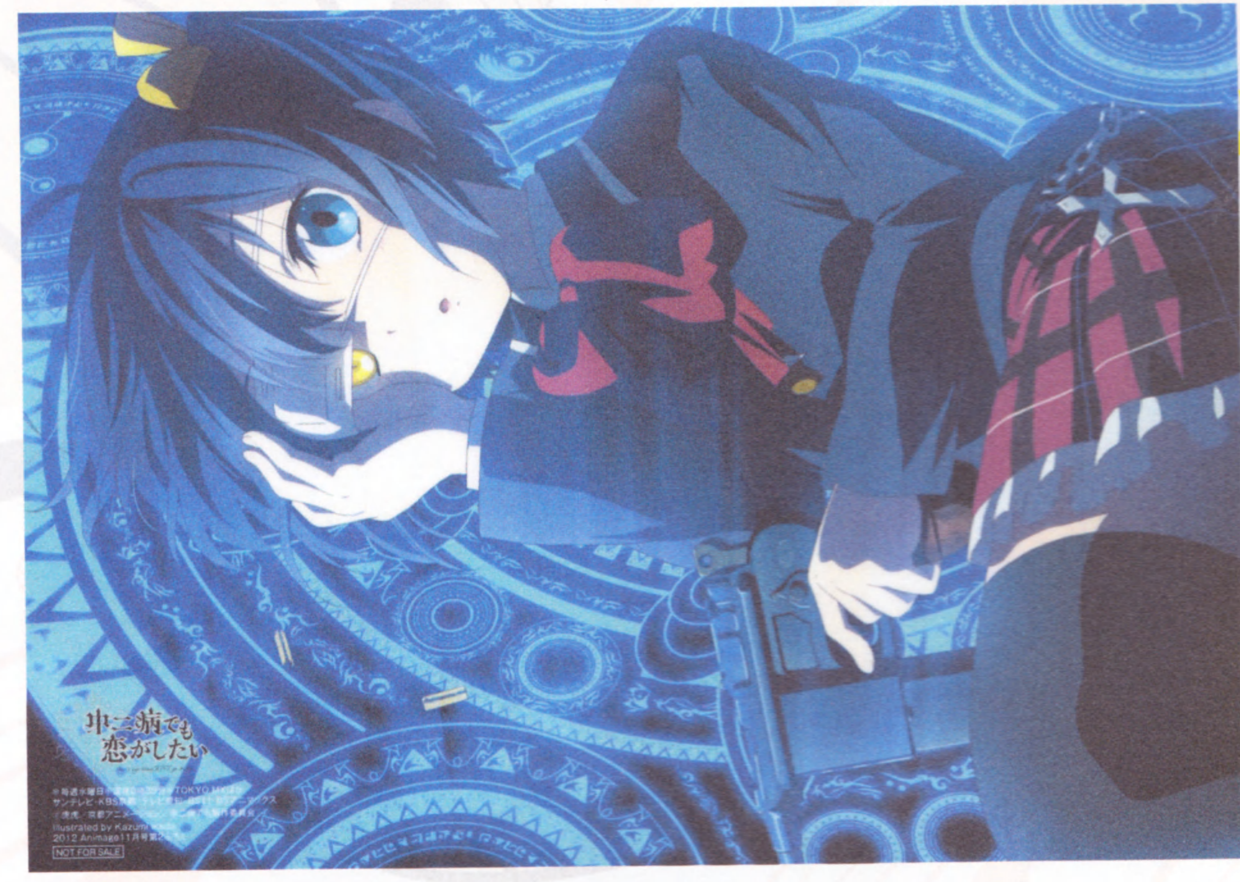
接下来说一说我们的抖S美人丹生谷森夏。这位女王在故事一登场就给了主角一个直击“总感觉你有什么能力啊”，这满满的恶意啊，而主角一开始也从气味和眼神中些许感受到了这位温柔体贴品行端正的乖乖女的抖S本性。到后来果然开始频频爆勇太的黑料，搞得一阵鸡飞狗跳。但实际上和勇太一样，也有一段不可告人的邪气眼中二病史，而且现在对自己的反省比勇太更加坚决，以至于开始厌恶当时的自己，并且极其讨厌现在的这些厨坊，抱着“是病得治”“早日看羊叔”的态度。以前的邪气眼属性是精灵巫女和黑魔术师，徘徊在“神无月的巫女”邪祈眼神山みこ和“黑魔术师”阎魔眼矢蓑幸成之间的感觉？邪气眼命名方面比较直接，把名字森夏稍微转化了一下就变成了もりさま，虽然不算碉堡，但是もりさま→もり様→森様叫起来还是很顺口的，于是就被勇太初中时期唯一的理解者七宫智音直接叫成了“森様（森大人）”。现在是班长，舞蹈部所属，决心向黑暗的昨天说再见。但如果被提到那段黑暗过去的话……



▲小说原作的海报，左为七宫智音



最后是动画原创角色，在某种程度上取代了七宫智音的凸守早苗。中三死小鬼，因为是六花一手调教的厨坊，因此自我设定是六花的从者，“雷霆战锤使”（你是托尔吗……），双马尾加上球形发饰甩来甩去可以当作武器使用也可以把自己捆作一团滚到地上。虽然才是初三小鬼但是 OTAKU 气味浓厚，能随意使用一些动画的名台词。性格……十分聒噪，还有挑衅力不低的话尾语癖“DEATH”，“凄凄凄”的笑声充满了厨坊风味。因为曾经提出的问题“去异世界的方法”得到了森大人的回答而出奇地崇拜森大人，将其创生的『暗之圣典』当做圣书来拜读，但并不知道森大人的现实正体就是森夏，于是变着花样与自己所认为的“假森大人”进行周旋并进行攻击，每次都弄得森夏节操掉一地。平时与六花组合活动，两个人在邪气眼上波长甚合，一唱一和同步率极高不说，还能使用合体技，总之，光是和六花在一起就能玩得很开心，一起来做做什么邪气眼的演出效果啊（及时地开启灯光效果），一起去找找异世界之门什么的，简单来说就是邪气眼中二病界的黄昏双镖客。



列举完了片中几个现役邪气眼和前邪气眼后，请给我一点儿空间再稍微谈一谈动画版的一点儿有趣之处。如果片子总是不紧不慢地做一些日常笑料，到感情戏来临为止就都是邪气眼中二的空洞台词自演，那么难免会让人疲劳。加上京都作画虽然细致，但总让人看不到那种某些天才动画人的“才能的断片”，难以给人以冲击力。不过，本该是像京都前几作那样日常下去的中二病，却被塞入了超越日常的元素，那就是“妄想具现化”。本来该在邪气眼妄想战士们脑中活跃的画面，演出家将其演化成真实的战斗并且表现了出来，虽然京都很少像中村丰、安藤真裕或是山下宏幸一般有能的动画人（当然木上益治大先生是能打的！），但是演出家还是不错的……定睛一看，演出就是木上啊，分镜是石原立也亲自切，第二话的演出阵挺有名前力啊。实际上，第二话的妄想战斗部分还是很炫的，一是具现化的创意让人眼前一亮；二是战斗的几个镜头非常有趣，包括那个把镜头贴得很近的勇者透视，给人微妙的“妙不可言”感；三是妄想与现实的蒙太奇，节奏控制得很好。虽然整个过程作为打戏并不算太赏心悦目——当然第二话的特效部分画得不错，不过能将邪气眼厨二的脑内再现为打戏，这是一种不错的调动情绪的方式，有创意和趣味性，这是值得肯定的。

总之，在电视媒体上能有一个平易近人的描写厨坊的生态和日常的作品，还是挺不错的。既能让新世纪的妄想战士们找到共鸣，又能满足不喜重口味和打打杀杀的同学看喜剧小品的愿望，还能够带动起又一波也许已经不新的风潮，何乐不为呢？而且说起来，这下子黑底白字的邪气眼中二衬衫也该要流行起来了吧，又简单又直白又能自我凸显，让我等非 COSER 也能够体验一次展现个性的快感，多棒！（爆）

中二病动画现在已经完结了，不用说大家也都早就知道，这其实是一个泡菜把妹片，而看了小说的同学更是早已经对这个包着中二表皮的小清新现充作品咬牙切齿。而比魔龙院更可恨的是，中二病进入现充节之后，就直接开始描写新婚生活晒甜蜜了。有过去，却不显重厚；有障碍，却轻松跨越；这就是伟大的爱与现充的力量！想起星空 PLANET 的时候对着交流障碍的佳多奈是各种心如刀割，而目睹了六花的还俗过程却是不痛不痒——大概是笔者太过冷无缺的关系。倒是毛子妹最近 SAN 值极高，最后也不忘专门跳出来卖萌，让不少死忠心花怒放。啧啧，京都用心之险恶，路人皆知啊。

其他世界的妄想战士
the warriors in other world

讲完目前的大热作品，再让我们回头看看那些活跃在其他世界的邪气眼中二病患者。

魔龙院光牙 maryuin kouga
——『AURA 魔龙院光牙最后的战斗』

『魔龙院光牙』，这部在本文前面不知道提过多少次的田中罗密欧作品，有着足以让虎虎一上来就参考设定的“人格魅力”。比起纯粹的邪气眼生态与日常，其实魔龙院光牙要更深邃更阴暗更严肃一些。虽然大家差不多都是从日常发生的让前中二感觉糟糕透顶的故事开始，可是很快你就会发现，魔龙院总是那么现实，甚至是从另一个极端在超现实，无时无刻不在突出作品本身的“社会性”。无论是班级政治也好，强制的“调和者”的存在也好，势利的人际，残酷的过去，总是怂恿着人向着复杂的方向考虑，这就是一部看起来轻松但却让人轻松不起来的作品。在反省和否定的同时，又努力想去肯定什么——或者大家就把本作看成一部前妄想战士在舍弃过去自己的情况下，却事事与愿违，最后居然运用自己过去的不可思议的力量钓到妹子成为现充的作品就对啦！为了钓妹子，回到羞涩的青春形态，一路捂脸冲上神殿，解救跳楼生命，虽然动机不纯，但行动足够伟大——虽然其高度不及我们的凶真，这是后话。另外，这个作品比较有趣的两点是：第一，妄想战士的数量极多，在一个班级中居然占主导地位（虽然我们后来知道这其实是某“肮脏的权力者”的黑幕），而且很多与我们之前提到的“实验机”战士症候群的人还比较像，这种在班级上形成一股强大的势力，大家你唱我和的态势，在其他世界中，是并不存在的；第二，『魔龙院光牙』本身是一本邪气眼中二小说，但是贯通全篇都没有提到“中二”“厨二”的字眼，更没有提到过“邪气眼”，只有在某些地方使用过“厨坊”之类的词汇，是田中不知道这种词汇的存在？这是不可能的。脑补一下的话，其实“口三才”巨巨（编者注：田中ロミオ）对这种流行的文化、广为传播的定型词汇或者是邪气眼中二病这种存在有着抵抗情绪也说不定……说来也正巧，正好『魔龙院光牙』剧场版就要来了，我等烦死就乖乖擦亮眼睛，坐等『魔龙院』痛艹『中二病』了木哈哈哈哈。





除了『魔龙院』和『中二病』，还有一部比较出名的描写中二生态的作品是最近久遠くおん的『幼なじみと妹が俺の妄想で邪気眼デイドリーム』，虽然总体来说是部跟风作品，不过一上来就有邪气眼系的“自称幼驯染”和“自称妹妹”到你家活蹦乱跳，在某种意义上也是一种浪漫不是吗？至于男主的设定基本和中二病一样，都是属于那种中二没治好一忘记吃药就会爆发的类型，还好男主现在身处乡下，所以大声叫叫大概也没什么关系。



冈部伦太郎 Okabe Rintarou
——『命运石之门』



至于『命运石之门』、『我的妹妹不可能那么可爱』以及『我的朋友很少』，虽然都不是以描写邪气眼中二的生态为中心的作品，但其中的邪气眼角色还是值得一提的。

『命运石之门』的邪气眼主人公冈部伦太郎，自称疯狂科学家凤凰院凶真，据林直孝表示完全就是帅哥社长的化身——疯狂、神经质、不循常理——虽然我觉得帅哥社长的疯狂程度大概不及他的好基友 SUDA51（须田刚一）。脑内补充了机关的设定，执着于机关的阴谋，妄想着自己是与机关对抗的战士，经常与不存在的同伴用手机进行通信，其实一把抓下来发现手机根本没开；莫名其妙地开发一些“未来道具”，其实大家也都早就知道，前七个道具的名称都是来源于各种动画漫画电影作品之中的，比如像合金装备啊攻壳机动队啊星球大战什么的——这也是社长干的好事，这种命名方式虽然可以勉强塞进冈伦的厨二属性，但通篇并没有提到冈伦对这些东西的沉迷和热爱，所以还是把责任都推给 BW 好了；另外冈伦会经常使用一些看起来很酷炫的词汇，还都是出典自北欧神话的，比如最终圣战 = Ragnarøk 云云，这一点完全符合了邪气眼的标准，应该给予大力的肯定与赞扬。

不过跟『魔龙院』或是『中二病』这类作品不同的是，冈伦的邪气眼的假面并不是因为个人原因。现在的邪气眼很多都是因为无法融入团体而被大家孤立，最后陷入“强大胜者”的妄想世界并拜尽家财转型 COSPLAY 路线，原因如前边所述，班内政治啊，宅性萌发啊，中二觉醒啊，被“败犬症候群患者”传染并拉进温暖的妄想战士大家庭啊，各种因素都有作用。而冈伦显然不是一个合格的 COSPLAYER，倒更像是一个不修边幅的“行为艺术大师”——他并不在乎变成什么样子，只是为了守护嘟嘟噜（椎名真由理）同学的心灵而毅然做出了“成为丑角”的决定而已。明明是病弱少年的他，即便从幼年期就已经站在了胜者组，这种英雄的献身精神、这无悔的青春仍然应该得到现今的邪气眼厨的敬佩以及邪气眼黑的讴歌。身为区区弱鸡，为了抚慰妹子受伤的心灵，即便是邪气眼厨二的羞耻 PLAY，不管多少次也要硬着头皮献上华丽的演出……这是绝对英雄改造计划来着。然后，不知道多少次之后，冈伦同学终于玩坏了，厨二变成固有属性了，真是可喜可贺。『魔龙院』最后有找回过去捂脸冲刺英雄救妹的情结，『中二病』也有不断用往昔的中二段子安慰妹子最后不开“中二外装甲”体面抱妹的情节，一个是于大庭广众之下展示自己的黑历史，一个是只在自己妹子的面前刷存在感，这怎么能跟冈伦同学这种大义在先（竖后宫旗在先），凛然为他人改变自我属性的献身勇者相提并论，魔龙院固然是战士，但我们的疯狂科学家却是更强的战士——就像卡卡罗特碰上了布罗利一样。


Steins;Gate
シュタインズ・ゲート
閉時曲線のエピグラフ



当然，和普通邪气眼设定不同的是，校园系邪气眼作品由于基本都是写实系，所以这些邪气眼中二也只能是邪气眼中二，实际上没有什么特殊能力，自然也不能改变世界，而冈伦可是大脑纯白燃烧烧成特异点的男人，战斗规模与等级就是不同的，如果邪气眼也像萝卜一样分真实系和超级系的话，冈伦无疑是超级系的——虽然肉体战斗能力几乎没有。虽然一天到晚有点儿不顺就嘴里高叫着机关这机关那，但是因为是特异点，所以都蒙对了；虽然没事儿干就会给身边的人起各种各样的中二外号，但是最后实际上都还言符其实；虽然开发了各种摸不着头脑的中二道具，但还真有用。所以，一切都是命运石之门的选择啊。

另外说两个逸话是，一个是嘟嘟噜其实意识到了冈伦是为了自己而扮演厨二，而没想到冈伦一脑袋栽进了厨二的坑，当然嘟嘟噜是很喜欢也很了解冈伦的，所以嘟嘟噜线大家都知道天然呆嘟嘟噜也能够一语点醒梦中人，当一切都结束，假面已然成为悲情的化身的时候，也该是脱掉假面的时候了，阿勒，怎么好像我又在说骷髅人一样，“我已经掌握了通向地狱之门的钥匙，一切为了黑色幻影”；另外一个是闪光的指压师读作 SHINING FINGER 真是太棒了，看来帅哥社长很懂得大家的心理嘛，“我这只手正真红地燃烧着，他呼唤着我去赢得胜利！”，话说吼叫这台词的人不就坐在冈伦的隔壁来着（笑）。

至于故事嘛，冈伦是特异点，世界线变动记忆也能保留，加上身为后宫的助手争气，“邪气眼拯救世界”的主线自然就顺理成章地展开了——只不过有的线比较让人快慰，也自然有的结尾比较阴惨。总的来说邪气眼中二拯救世界这个段子大家都没上过，帅哥社长大获全胜。

羽瀬川小鸠 Hasegawa Kobato
——『我的朋友很少』

下边先来说说这『友少』的羽濑川小鸠，初登场的时候还没露出啥马脚，正脸儿一瞧，金发碧眼，混血，这得是萌点，而且还有实妹这一必杀属性。家里有这么个可爱的实妹，还狠劲儿地往你身上靠，不二不折腾还倒贴，你那犯罪指数还不像那 X 儿一样瞬间爆表？就那九州弁听着有点儿寒碜，当然萝卜白菜各有所爱，笔者喜欢萝卜，看官喜欢白菜，那也笑笑便罢。

但就这多好的一实妹，没想到还不是个正常孩子。内向还怕生，怕生起来呢，受人追捧一阵蹭个半天，到头来也没啥朋友，又沉迷些乱七八糟的动画，走上了邪道，变成了这邪气眼中二病。咱先不说这动画害人的问题，邪气眼中二病你别看，还是个考验想象力锻炼创造力的活儿，没那个水准还想不出那些光怪陆离的设定。原创设定手一抄一白白，自有不明觉厉者心甘情愿来拜师门做小弟，照抄可就不行。年纪小没啥积累的小鸠这妹子就是后者。着装风格，肢体动作，全都学着来，瞄着动画里那既像希罗又像水兵月又有点儿神似美少年的动作，交叉变了个垂直，就以为不是抄了；大热天穿着哥特萝莉装也不怕中暑，闷得发慌了，一看动画里来了个封印解除，正好借来一用，这下找到个理由可以脱衣服了，当场脱给哥哥看，只可惜我们的霍克同学，眼里就只有没发育的邪气眼中二妹妹，以下无感想，摸摸头也就算了，你说，这能不拙计吗。

不过故事最有趣的地方不在这点上，最有趣的还是我们的邪气眼小鸠妹子碰上小玛丽娅





黑猫（五更琉璃）gokou ruri
——『我的妹妹哪有这么可爱』

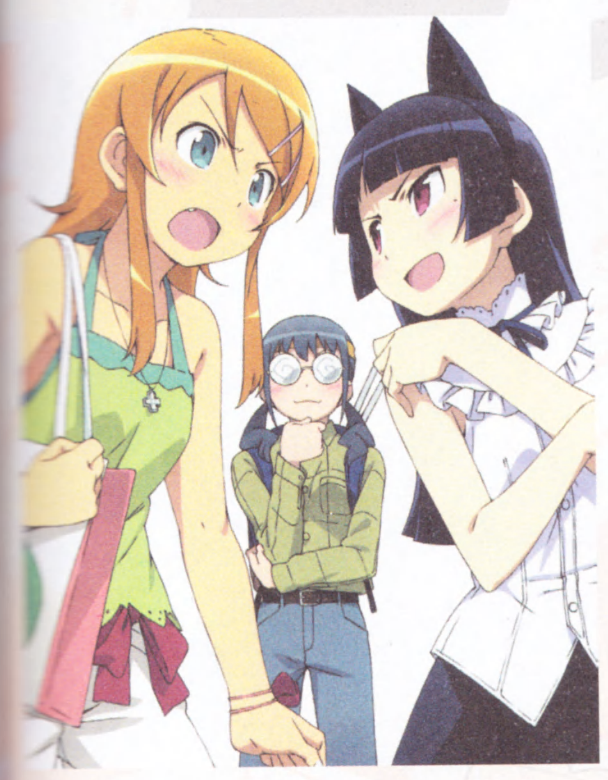
说完小鸠，再让我们看看我们娇羞可爱的堕天圣黑猫。却说这黑猫虽然也是从动画入道，不过却颇有出崎统精神，作品送到嘴边，自然是要慢慢消化理解，最后再经过自己加工，这也是某知名晒妹漫画先生所说的“从二次创作中诞生的不可替代的原创”。与小鸠相比起来，黑猫的创造力可谓惊人，构成设定那是行云流水手到擒来，码字儿一小时 6K 的速度绝壁就是反人类，字儿码得快不说，漫画上也颇有造诣，进杂志社就作为潜力新人屡受考验，这等待遇可是不简单。因为家境困难，时常也就是一套哥特萝莉穿到黑，还是自己亲手做的，败点儿宅物那也得掐着省着，更何况本子印刷，那还得自己打工。自己事儿不说，还有俩妹妹得养，因此主内主外全能。好一个贤淑女子，才貌德艺俱馨，还常是面带娇羞，怎不让人魂牵梦萦。



的时候，那是没头脑碰着了不高兴，不高兴这边不高兴了，犯个中二，手里冥土业火一捏，万年吸血鬼名号一报，洋气；这边一倒腾没头脑那边立马上套，先自认了神使，然后就开始漫天嘴炮。也不像『中二病』那样，抄起个汤勺就打打杀杀，不文雅。偶尔动一下手那也是眉来眼去剑情意绵绵刀，不时嘴炮加个补正，还能让没头脑在阳光下的园子里裸个奔啥的，何乐而不为呢?

所以友少就告诉我们这么一个道理，邪气眼的嘴炮威力之大，不可估量，古有不战而屈人之兵，今有不战而脱人之衣，一炮轰出杀必死，甚妙甚妙。

平心而论，小鸠虽然身为一个缺乏创造力的抄袭党，且有时还会丢失自己所有的中二形态，但是其身上有许多特质仍然惹人怜爱。其邪气眼自然惹人怜爱，其邪气眼带来的诸多“功能性”更惹人怜爱，有此中二妹，此生足矣。



过于羞涩，便想寻求掩饰，却又是使用各种里世界设定来自欺欺人，搭上言灵力一磨叽又让人想起了元祖邪气眼平井和正。不过这不甚重要，貌美、能持家、善缝纫、创作天才，纵然是邪气眼中二病，那也是加分选项，不仅无碍大雅，反而更添青涩。越是羞涩越是掩盖，越是掩盖越显羞涩。

虽身为邪气眼，有一套自己的世界体系，但举止不做作，言行也并不难懂。虽然看起来性格阴沉，一旦和某些人说起话来也是毒舌连发，但实际上却是温柔善良的好妹子，“让人怀疑我们的伏见老兄是不是擅自加入了自己的梦想和性癖于其中”的好妹子。

常于桐乃缠斗于各种死宅话题之间，面上对黑，心里却是惺惺相惜；碰上京介就展现出各种乙女心，扭捏羞怯过度而开始尝试进行里世界语的对话；对于土妹子虽然最初抱有巨大的误解，但内心却暗暗肯定；而和绫濑就总是一场大战，经常会爆出一些突破限界的大胆发言。

作为邪气眼来说，黑猫的看点主要都集中在了“娇羞”两个字上，虽有穷困的家庭却没有凄凉的故事，虽有超强的综合实力却没有超级系的强度，更不会有楼上那样的大尺度杀必死，但是这才是黑猫作为妹子的魅力之所在。



从普通电波到战士症候群再到邪气眼，妄想战士也在随着时代不断进化。其实邪气眼的发展和中二病的发展并没有太大的关系，但最后终究还是因为“痛设定”的关系，被中二病这个类别所吸收，从此成为了新旧中二病的重要区别之一。

除了以上这些典型的邪气眼中二之外，还有一些飘忽于普通电波系与邪气眼中二之间的角色，比如妖尾里雷神众的 EVERGREEN，从小就坚信自己是妖精；以及『セクシーコマンドー外伝　すごいよ！マサルさん』里的花中岛，自称自己的必杀绝学是セクシーコマンドー(性感指令)，甚至连校长也是患者。至于太过原始或者 OTAKU 气味太少只为行为艺术的普通电波系，比如藤和艾利欧以及荒川那一帮子，就不做讨论了。

作品里的邪气眼中二虽然各种有趣，但是现实来说却必定是谁碰上都会头大的类型。妹子都还好，某些坚定不移的下半身主义者关了灯后必定不会在意这些属性，爷们儿的话，那多半是找抽了。

还有一点比较残念的是，本来邪气眼中二的历史应该在更早的时候就开始的。即便没有网络，在那个时代，战士症候群以那样的速度传播下去，说不定很快就会成为一种风潮从而诞生出作品的，但是，因为这样那样的原因被叫停了，虽然对于社会来说确实也是一件好事。不过如今的时代，网络文化如此兴盛，人们对网络文化的理解也很快深入了，即使再现实的邪气眼中二，也很少有人会当真去实践了吧。而这些素材，会作为娱乐作品出现在人们的面前，这可能也是属于我们这一代人的幸运吧。▲



昨天，我们一起走过2012

WE MEET AT THE END OF THE WORLD

——漫谈 GALGAME 中的末世情结

■文 / 如月千华 ■责编 / 东方神奈控、jedi ■美编 / ASKI

Foreword



世间万物有开始就有结束，这是恒古不变的真理。人、地球乃至整个宇宙自诞生之时起，终结的倒计时就已经开始了。为了反抗这种定数，人们憧憬着“长生不老之药”，“永不覆灭的千年王国”等等象征着永远的空想产物。而之所以会对“永远”充满幻想的原因，除了“梦想”和“追求”这两种特殊的标签之外，归根结底在于对“终结”的恐惧。这种恐惧心理，同时又是人们创作的源泉。

自从上世界末的末世恐慌以来，全世界人在2012年又一次共同体验了末世情结的高峰。不管对待终末论的态度是惶恐，是调侃还是淡定，我们都不能否定“世界末日”，“2012”，“船票”等等成为了最近两年内称最热门词汇。尽管这一热潮的爆发和蔓延要归功于2009年的那部美国灾难大片，但是实际上包含了“世界末日”和“人类灭亡”等话题的作品，早已遍布在现代文化和娱乐的各个领域中，即便是边缘中的边缘的GALGAME也不例外。这些作品有其单独的分类，他们被广泛地称呼为“终末系”（或末日幻想）。在这个应景企划里，就让笔者从与“终末系”作品相关的定义，概念以及现状说起。

概念解说

CONCEPT BRIEFING

何为终末系？

THEME DEFINITION

从定义上看，终末系在我国普遍被认为与末日幻想同义，是虚构创作的分类之一。其内容主要描写由于大规模的战争，大范围的自然灾害，严重的瘟疫，超自然现象等等原因，导致人类或文明毁灭的过程；还有一类是描写经历了上述灾害，文明毁灭之后的世界，这一部分在我国被称为末日后幻想。而除了城市、社会、文明的毁灭过程或是灾后世界的复兴过程之外，面临毁灭之时或是重建世界的过程中人们的内心活动也是终末系作品刻画的主题。

需要注意的是，导致世界毁灭的原因并不包含“明确对立的外敌”，而都是人类无法抗拒的因素，因此我们在ACG作品中大多数魔王毁灭世界，来自外星人的侵略这样的主题在于描写“对立”和“抗争”的故事并不能归为终末系。另外，随着故事的舞台和规模不同，遭到毁灭的对象并不限定于“地球”、“宇宙”这样狭义的“世界”，在某些封闭的舞台中发生的毁灭也可以列入终末系的范畴。就以知名的作品举例，讲述与外星上位生命体抗争的『Muv-luv』系列，虽然人类与文明随着故事发展一步步受到更大威胁，但故事的主体内容并非在刻画毁灭的过程，不算末世幻想；而尽管世界没有毁灭，但以一个废弃都市为独立舞台的『planetarian』（星之梦）则是描写“毁灭之后的世界”的典型终末系作品。

当然，如果严格按照标准分类，我们熟悉的大多数作品都会被排除在范围之外，不过除了纯正的终末系，将世界末日当做重要元素或是以终末为主要话题的终末题材作品也拥有相当的魅力和谈资，因此在文本里，这些作品也是我们谈论的对象。

■『星之梦』

终末题材的起源

THEME ORIGIN

要谈终末题材的起源，就必须先提到一个与终末题材密切相关的概念——终末思想（也称终末论或末世论）。

广义地说，终末思想就是认为人类社会、历史、文明终会迎来结束的思想，以及对终结的方式方法展开的研究。这种终末思想自古存在，早在公元前就已经广泛出现在与宗教相关的神话和启示文学之中，因此，拥有完整体系的终末思想可以说是起源自宗教信仰。就拿我们熟耳能详的基督教教义来说，旧约中的世界末日即是救世主弥赛亚降临拯救人类的时刻，而新宗教里耶稣的复活和最后的审判也包含了终末思想。当然，宗教中的终末并不意味着人类的灭亡，其可能是对善者（信者）的选拔，对恶人（非教徒）的惩罚；其中也可能包含精神升华的概念，即人们在终末到来之时放弃物质世界回归精神极乐世界。

近代的创作，特别是二次元作品中与宗教挂钩的终末系作品并不多，这很大原因是一旦牵扯到宗教话题，作品内容很大程度上就会被人与人的对立所占据，偏离了对终末的刻画。不过，如果仅说包含了宗教特色终末论的作品，那倒是信手拈来。虽存在对立和抗争，却将人物的内心和宗教元素结合起来作为重点描写的『EVA』算是相当稀有的作品；『魔塔大陆』系列的故事背景设定在一个因战争而濒临毁灭的世界，不但主导世界的是神学，系列第二作更出现了精神升华的相关情节；而在 GALGAME 方面，让笔者记忆犹新的是 2011 年八月社的异色之作『浊翼的尤斯蒂娅』，经过丰富的宗教和神学元素的铺垫，制作者为玩家们营造出了一个弥漫着西式黑色幻想风情的终末世界。



■『浊翼的尤斯

终末题材从近代到现代的发展

THE EVOLUTION OF THEME

撇开宗教不谈，近代最早有记录的终末题材作品诞生于 19 世纪初，其中具有代表性的是由英国著名的科幻小说家玛丽·雪莱（代表作是家喻户晓的科学怪人『弗兰肯斯坦』）创作的小说『最后的一个人』。一个瘟疫蔓延的世界里最后幸存者的故事被认为是末世幻想的第一部小说，它的出现为西方文学打开了一扇新

窗。其后随着工业革命的到来和科学技

展，英国社会发生剧变，以此为背景

和灾害或末日后场景的终末题材作品如

笋一般相继出现。

不过要说当代终末系真正流行起来



■『诺查丹马斯的预言』后来被拍成系列电影，传播广泛。



■『三体』描绘了人类面临末日毁灭的众生相，最后大家一起二次元了。




■先看过『北斗神拳』再看『疯狂的麦克斯』必然会有惊人的既视感。不过实际上市前者大幅借鉴了后者。


■『翼神传说』引入了玛雅人关于2012末日传说的设定。

还是在20世纪中叶第二次世界大战之后。核武器带来的恐惧为终末系作品的创作提供了大量依据和灵感，以核战争导致世界毁灭为背景的末日后幻想大量涌现。诞生于70年代的『疯狂的麦克斯』系列电影所营造出的荒废世界，为后来许多ACG作品的创作提供了灵感：文明崩坏之后的无法世界，荒芜大地成群的越野车，梳着莫西干头的恶棍们……这些末日场景并不只存在于『北斗神拳』之中，而更是一个时代的印记。后来，同样是战争的恶果，将少年少女的感情作为主线，描写着地球在悲凉和无奈中走向末日的『最终兵器彼女』无疑也为生活在现代的观众们带来了巨大震撼。

战后逐渐复兴的日本国内，人们在享受急速发展带来的恩惠的同时，也对社会的各种危害心怀不安，这种心理便成为末世幻想诞生的温床。70年代，影响了日本几代人的终末预言『ノストラダムスの大予言』（诺查丹马斯的预言）出版，这部解说书对16世纪法国占星术士诺斯特拉达姆士所留下的预言进行了个人解读，并结合当代社会所面临的种种不安和隐患——包括资源问题，环境问题，核武器，彗星等等一一做出推断，最后的结论便是世界将在1999年灭亡。

此后的数十年里，许多ACG作品中我们都能看到这本在日本几乎家喻户晓的预言书所带来的影响，许多作品纷纷将“世界末日”定在了1999年（譬如『X战记』），就连被认为是影响了一代人的著名RPG『超时空之钥』中也出现了1999年世界末日的情节；多啦A梦和樱桃小丸子这样国民级的作品也有谈及世纪末恐慌，前者在99年上映的大长篇剧场版『大雄的宇宙漂流记』非常应景，讲述了一个经历了世界末日的星球上的人类来到外太空寻找新居所的故事，作中更出现了『大预言』中带来了世界末日的“恐怖大王”一角。

从这些创作中，我们不难看出日本人对末日题材格外钟情，而随着ACG领域的蓬勃发展，日系终末题材作品如今已经占据了市场的一大流，成为名作的也举不胜举——2000年之后，诸如『狼雨』、『死亡代理人』等等皆是以颓废的末世为背景的作品；如今通过『2012』几乎人尽皆知的玛雅末日预言，更早在2002年就已经被『翼神传说』玩过了；前几年的新番动画『世纪末超自然学院』也反应出即便世纪末已经成为过去，但人们还是没有忘记『大预言』的存在……

相比一般ACG圈，GALGAME界终末题材



的发展则要滞后一些，最早能给玩家留下印象的作品大抵都出现在世纪末的那几年。从2000年之后同类作品明显增加，特别是随着欧美灾难大片和流行玛雅预言的盛传，终末题材也很快成为GALGAME中的一种流行元素。于是在这里，我们将同时出现了两大极端作品——『終末の過ごし方』与『終ノ空』的1999年作为起始，选择一些有代表性的终末题材GALGAME为大家进行分门别类的介绍。

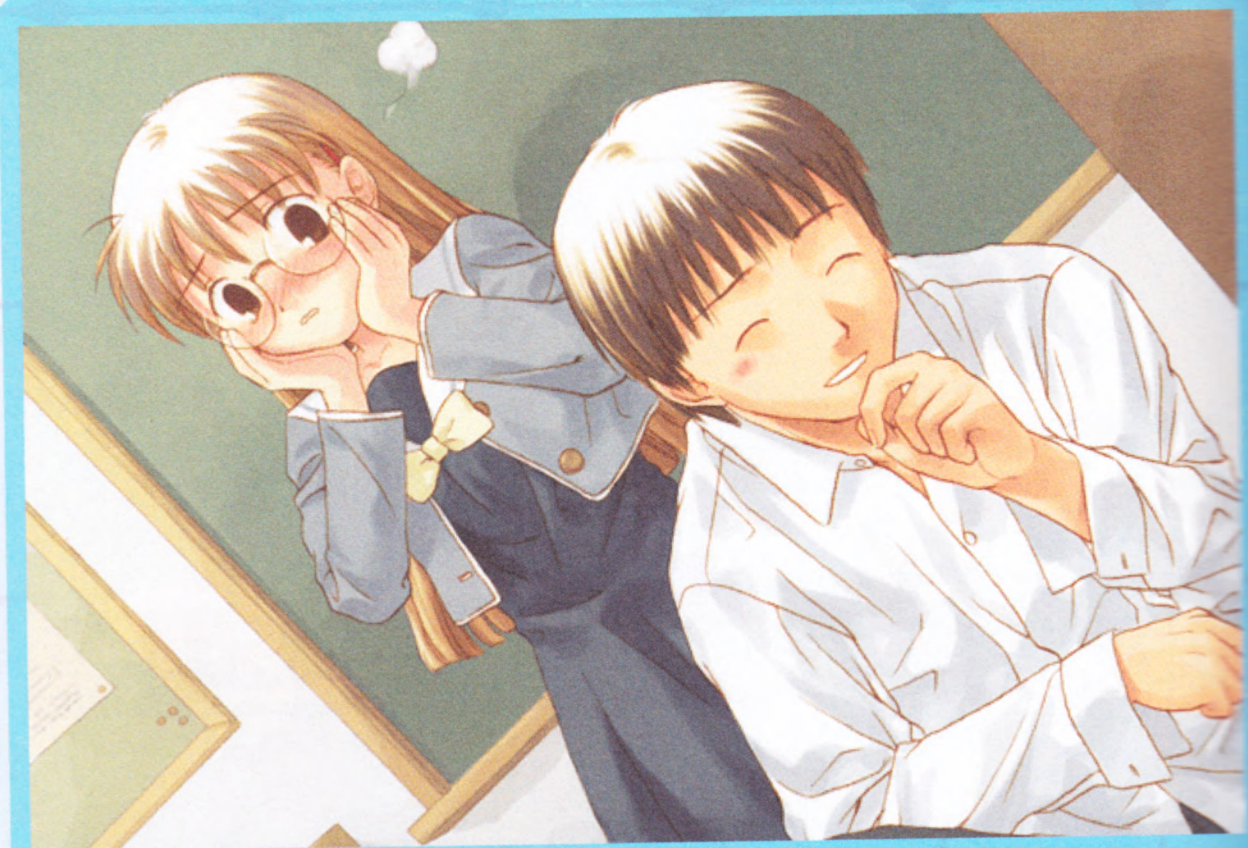
正统终末系佳作
ORTHODOX WORKS

『終末の過ごし方』

『度过末日的方法』

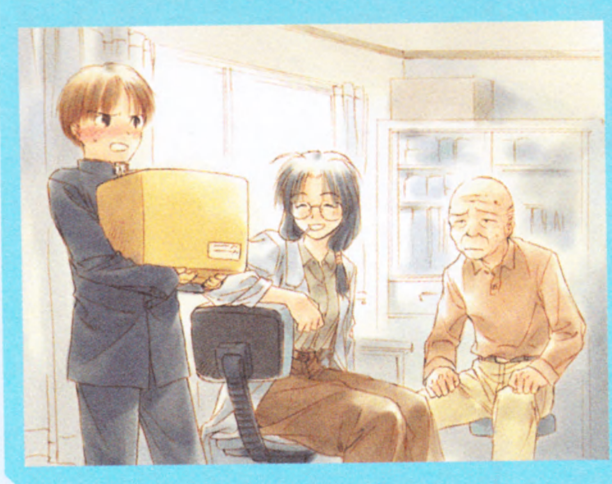
公司：アボガドパワーズ
原画：小池定路
剧本：大槻涼樹
音乐：矢野雅士
发售时间：1999年4月9日













作为终末系鼻祖的『終末の過ごし方』是一款相当异质的作品。官方网站上的故事介绍稀里哗啦写了很多，实际上要约起来就只有一句话："这是围绕着一周之后面临世界灭亡的人们所发生的名为非日常的日常物语。在这样的状况中，仿佛已经放弃希望的主人公们一如既往地前往学校上课。"这就是作品的全部。

许久之前全世界人都已经得知了世界末日即将到来的消息，国家和政府对此束手无策，所有人都只能等待灭亡的到来。通读全篇，我们对故事中世界背景的了解就只有这么多，至于一般终末题材中必定会出现的"为什么世界会灭亡"，"世界会怎么样灭亡"之类的话题和情报则完全没有提及。世界末日这一舞台中，最常见的主要人物一般都是奋起想要努力改变命运、或者是直到最后一刻也要坚守自己岗位崇高而坚强的人，于此对应的，还有深陷恐惧和绝望、自暴自弃丧失自我的弱者，这两者之间的矛盾也往往成为终末作品的议题。『終末の過ごし方』中这两类人也的确存在于世界上，每天孜孜不倦地为世界播报着诙谐而快活气息的电台DJ，以及在世界各处引起暴动的人——但该作却几乎忽略了这些人，选择了平凡而沉默的"大多数"，对这些人来说，世界末日到来的颠末根本不重要，他们只是静静地，淡淡地接受了这个事实。

这些没有被恐惧吞噬，却又没有过强意志的少年少女们，每天按时到校上学，课间时间与同学聊天，有的还继续着社团活动……从旁观者来看他们仿佛过着一如既往的平凡日常，可实际上却并非如此。他们各自怀抱"劣等感"，"立场"，"围墙"，"过去"等各种各样的烦恼，曾经过着或寂寞或压抑的生活。面对世界末日，平时生活在满足和幸福之中的人们早已选择了陪伴在自己心爱之人的身边，而内心残缺的他们则只能如惯性一般继续走在平凡生活的延长线上。只不过在这充满伤愁的坏境中，他们为了不在即将完结的人生中留下遗憾，变得比以往更主动，更积极，最终挤出微小而平凡的勇气去打破束缚自己的障壁，握住了世界最后一份幸福。

本作从篇幅来看，只能算一个短篇，算上第一男主角的分支路线，总共游戏时间也不过超过10小时，可以说短小精干。游戏文字简洁有力，以钢琴曲为主的音乐虽少但气氛渲染却相当出众，再配合水彩风格的游戏画面，整部作品展现出了一种飘渺而淡泊之感。游戏标题中"终末"二字同时也暗指"周末"一词（两者读音相同），没有激烈的感情波动，没有曲折的故事，与心上人一起携手度过最后的周末，这便是故事中主人公们"度过终末的方式"。

尽管该作在内容上显得单薄，感情描写不足，也因此受到诟病，但作品独特的氛围还是给玩家留下了深刻的印象。后来在2003年出现了一款风格、内容与此相似的同人作品『終末によせて』，该同人篇幅更为短小，描讲述了"面临世界末日时人类所体现出的温柔"这样平淡而温馨的内容，同样值得回味。

そして明日の世界より——

Beginning now,is the exceptional story of two weeks or so.

『そして、明日の世界より——』

『来自明天的世界』

公司：etude
原画：植田亮
剧本：健速
音乐：I've，樋口秀樹，水月陵，菊地創，井内舞子
发售日：2007 年 11 月 22 日

『そして、明日の世界より』(下称『明日世界』)或许是本文中提到的最标准的终末系 GALGAME 没有之一。画师植田亮，剧本健速，音乐也是名家云集，在 2007 年，这样的阵容可以说找不到失败的理由。事实证明，大量玩家将该作奉为神作，顶礼膜拜，特别是剧本作者健速大先生也获得了他至今作品中的最高评价。熟悉大先生的人都知道，他的都合主义写法和彻底的性善论一直都是双刃剑，在玩家中间评价分为两大极端，这一点在『明日世界』中也不例外。只不过再挑剔的玩家在本作中也不得不肯定他的一点成功——那就是对终末话题的讨论。

本作的主人公是居住在一个偏僻小岛上的平凡少年苇野昴。小岛相对大城市来说，封闭而落后，但岛上拥有丰饶的自然风光和亲密的邻里关系，因此昴对自己生活很满意，也不曾想过要离开这片故乡和亲人。故事从昂的日常生活开始，他每天和同伴们一起在岛上仅有十几名学生的学校上学，一起玩耍，一起度过着无忧无虑的时光，有时还会抽空去帮助忘年之交——八岛宗一郎老人在后山挖温泉……交代完故事背景和人物关系之后，故事突然迎来了异变：电视新闻上政府官员出面发出通告，一个陨石将会在三个月后与地球相撞，世界末日即将到来。

说起陨石坠落带来世界末日的桥段我们应该并不陌生，在笔者这一辈人记忆里最深刻的便是上世纪末的美国灾难大片『天地大冲撞』。不过相较这部电影中政府和科学家试图拯救人类的宏大剧情，『明天世界』所走的还是大先生一贯“以人为本”的路线，着重刻画面对世界末日，一群平凡的人的内心活动。

主人公们在得知了陨石坠落的消息之后，首先是陷入了混乱和恐慌，再加上本来和平的小岛上也出现了自杀事件，更为人们的内心蒙上的阴影。迷茫的昴在八岛老人的开导下做好了觉悟，决定尽全力支撑自己重要的人们，可这时故事再次发生了转折：世界各国政府事先已经准备好了一百多个以供人类长期生活的地下避难所，不过由于收容人数很有限，收容对象只能从民众中随机选取，而昴恰恰成为了岛上唯一的“幸运儿”。

此后摆在玩家面前的是四位女主角的个人路线：邻家姐妹中的姐姐——自从因车祸失去母亲之后，就努力顶替着一家之中母亲身份的朝阳；姐妹中的妹妹——失去了母亲之后对主人公变得异常依存的夕阳；从小作为友人一起长大的恶友青叶；最近才搬到小岛上来，患有先天疾病身体虚弱的御波。这些路线的剧情走向基本是一致的。获得了“船票”的昴突然被以前很亲密的岛民攻击，昴对此选择了沉默。而与此同时少女们在昴的帮助下解除了内心深







们妥妥地作出了辩解。故事前期，学校一位老师先杀了自己的妻儿然后自杀的事件，放在一般人眼里无非会得出“疯狂”、“可怕”等印象，但大先生则认为，这是不愿看到自己所爱之人死在恐怖的海啸中才作出的无奈之举。故事后期，攻击主人公的岛民们放在一般作品里无疑会被扣上非人性的帽子，但在本作中则反复花费大量笔墨（特别是在御波路线）来强调，他们其实自己也不知道自己在做什么和为什么这么做，只是不这么做自己的无奈和绝望就无处发泄，我们不应该责怪他们……这样的观点虽然并非所有人都会接受，但的确也是本作在终末题材作品中展现出了与众不同的味道。

处的心结，昴则为了与自己所爱的人共度最后的时光而放弃了避难的机会……

如果仅看到此为止的内容，健速大先生创造出的也不过是一部以世界末日为借口的、感情拖沓、日常乏味的琼瑶剧，只不过决定该作成败的关键，在于这之后开启的 Normal End 和 After Story。NE 中，昴没有与任何女主角走到一起，面对岛民们的攻击，少女们纷纷挺身保护，她们告诉昴，昴便是她们留给世界的最后希望。但是通过与亲人和少女们的相处，昴悟出了一个道理：一个人之所以能成为人，是不能与陪伴着自己成长的重要的人们剥离开的，他如果抛下父母和同伴们一个人活下去，他也就不再是昴了。于是决定放弃“船票”的他，为了能给世界留下自己存在的证明，选择继续与八岛老人一起挖温泉。其后在他的一场演说过后，陷入绝望和混乱的岛民的也纷纷受到感化，加入到昴的队伍。人们在世界末日即将来临的数十天里，再次同心协力，在这颗星球上刻下了奇迹的印记。

接下来 AS 时间推移到陨石冲击地球的 30 年后，人类逐渐从地底绝望的生活中回到一片荒芜的地表世界。探测队的二人小组在某处挖掘过去遗迹的时候，挖出了昴等人留下的温泉和一封来自过去的简短的信。信的末尾如此写道：“We’ve been there”。就是这样看似微不足道的话语和温泉，却为生活在绝望中的人们带去了莫大的宽慰和希望。如前文所说，『明日世界』在中前期的表现并不出彩，但是这 NE+AS 则无疑拥有让任何人都信服的品质。特别是 AS，正因为有这么一个小小的片段，健速大先生一贯小气的矫揉造作才能在最后成功转化到了对全人类赞美的高度，实属神来之笔——相信在最后的场景，当『奇异恩典』(Amazing Grace) 作为片尾曲响起的时候，有无数玩家也与作中的探测员一样泪流满面了吧。

从终末题材作品的角度来看，本作拥有一些值得探讨的部分。首先是作中极端的理想主义。作中女主角以及周遭的主要人物无不是头上顶着佛光，对周围的恶意表示谅解，对拿到船票的主人公表示祝福。而在这群有如圣母一般人们中间长大的主人公昴，则更体现出了终末题材常有的议题——选民主义。这不仅仅是船票的问题，还包含他充满了善意的生活环境：家里有个可靠的父亲，爱他的母亲，还有 N 个妹子时刻相伴，在这样的基础上还得到了活下去的权利……这般的“幸运”又怎能让人不羡慕嫉妒恨呢？于是作品另一个特点随之浮上——那便是对弱者的刻画。

健速始终都是“弱者的味方”，这在本作中体现得也格外明显。世界末日面前陷入恐慌和混乱的大多数人，在本作中都是命运和人格的弱者。他们或内心软弱，或愚昧无知，因此作出了许多“非人道”的行为，但是健速都为他





『eden* They were only two, on the planet.』

公司：minori
原画：ちこたむ，KIMちー
剧本：镜游
音乐：天門，柳英一郎
发售日：2009年9月18日



作为GALGAME中终末系的代表作，被称为“地球最后的恋爱故事”的『eden*』也是一款特色鲜明的作品。

首先故事设定是这样的：在地球遥远的未来，火星附近出现了巨大的能量体使地球发生了各种变异，引发了全球性的战争和恐怖主义，地球遭受毁灭性的打击之后科学家们更做出了推测，地球离灭亡只剩下100年。为了能够逃避末日的到来，人类制定了“地球脱出计划”，一方面建立“地球统一政府”以打压异己和集中一切可利用资源；另一方面，为了解决人类智慧和肉体的局限性以保证计划的延续性，又制定了“Felix计划”——通过基因改造，创造高智能的长生不老（寿命约100年）的生命体“Felix”。而本作故事就发生在计划开始99年之后，脱出计划已经进入尾声的时候。

作为一个中篇作品，『eden*』的故事大约分为前后两大部分，而且前后气氛差别非常大。主人公亮在童年时期曾与一位逃离了地球脱出计划的Felix少女共同生活过，这位被他称为“姐姐”的少女被军队带走之后，他走上了带走姐姐的军官为他所指明的道路——“想要找回姐姐就去参军”。他在数年里创下出色的战绩，不过随着双手逐渐染满鲜血，他也渐渐不敢再期盼与姐姐的重逢。而如今，曾经带走姐姐的军官——稻叶直人突然将他招到自己的旗下一座地图上不存在的研究所，负责保护女主人公紫苑——地球脱出计划的核心人物，同时也是为计划奉献了一生的Felix少女。在这里亮除了与直人再会，并结识了紫苑之外，还与同身为护卫的少女拉维以及紫苑的贴身女仆艾丽卡相遇。

在研究所的生活中，亮渐渐了解到从诞生起就被禁锢的Felix少女们——不管是已经不在人世的姐姐，还是紫苑，或是一心想要实现紫苑愿望的艾丽卡都拥有一个共同的心愿，那就是想去看看外面的开阔世界。常年沉浸在无法拯救姐姐的悔恨感中的他，面对坦然地讲述着





自己的寿命将尽的紫苑，萌生了想要帮助她实现愿望的想法。不管这是同情，是忏悔，还是把紫苑当做姐姐的代替品——总之，亮在艾丽卡的自我牺牲，和上司直人的帮助下，带着紫苑成功地脱出。

以上便是故事前半部分的内容，登场人物多，人物关系复杂，在叙述手法上也卖了不少关子，不过实际上这部分连同前面大量设定在内，存在目的只有一个，那就是为故事后半部分提供理由——少年带着少女逃离的理由，少年与少女相恋的理由。故事到此，复杂的因素全都烟消云散，剩下的就只有纯粹——纯粹的心愿，纯粹的心情，以及纯粹的感情。

两人在荒芜的山野过着自给自足的宁静生活，世界逐渐走向灭亡，紫苑的生命也一点点地流失，但是这样平凡生活的一点一滴，才恰恰是少女所追求的东西。平淡的数月时光之后，想要采访紫苑的年轻记者真夜根据拉维提供的情报跋山涉水来到了两人身前，为他们带来了外界的情报：军方对紫苑的搜索早已停止，地球脱出计划已经接近尾声，大半人类都乘坐着紫苑设计的宇宙飞船离开了地球。这时候认为自己的愿望已经实现的紫苑，希望亮能和真夜一起乘坐最后的宇宙船逃离地球，她自己则留下来等待自己生命的终结。然而这时候的亮已经从紫苑身上找到自己新的容身之所，在不知不觉中已经深爱上这位淡然地爱着世界和人类，并不断祈求着他人幸福的女性。他拒绝了紫苑的愿望，并郑重地表达出了自己真正的愿望：希望和她一起等待世界的终结。于是，送走了真夜，整个地球真正变成了只有两个人的世界。只不过幸福的生活并不长久，紫苑最终在某个黄昏，偎依在亮的肩上陷入了长眠……







当我们说起 minori 这个品牌，一般最先想到的是它出众的演出效果，其次可能才是剧本，画面和音乐。出色的演出需要后三项要素的结合与统一才能实现，因此当我们评价具体到其某部作品的时候，印象深刻的往往不是某个故事，某个完整的人物形象，而是某个场景，某个瞬间。就拿『eden*』来说，即便随着时间流逝，观赏者逐渐忘记其中的人物和故事背景，紫苑静静地闭上双眼那个镜头或许也会深深地映在人们的心中——其实这也就是这款作品的真正目的。作为一款终末系作品，『eden*』重点刻画的并非世界的终结，也并非是主流民众，而只是集中力量描写了一位少女——一个诞生在这个世界上的少女，在这个逐渐走向灭亡的世界中最后的恋爱和生命之旅。相对全人类得以逃生以及地球的毁灭来说，少女的死实在微不住道，但作品却通过少女留下的希望和她逝去所带来的伤愁这两种交错的情绪展现出了这个弱小生命的崇高。







终末题材的非典型案例
ATYPIA WORKS



『はるかぜどりに、とまりぎを。』

『恋爱温室效应』

公司：SkyFish
原画：蔓木鋼音，唐辛子ひでゆ
剧本：素浪人，巳無月麗羅
音乐：MANYO
发售日：2007 年 10 月 26 日

相比起标准终末系作品的稀有，为作品设计一个终末后的舞台是 ACG 作品中对终末题材最常见的运用。一来这样可以免去在设计全新世界时所必须的各种繁琐设定，也可以提供一些考据和联系现实的机会，为玩家和读者留下一些遐想的空间。不过这些作品中很大部分都只是设计了一个背景，未能体现出终末题材的特征。就比如 2005 年藤崎龙太的『ひめしょ！』，该作的故事发生在"大预言"成为现实之后的世界，作中还出现了一些"大预言"中著名的典故，可是作品对这些设定采取完全放置的态度，令人十分遗憾。而下面说到的这两部作品倒是让人感觉知错能改就是好事。

2004 年一部『后天』席卷全球，无数观众通过这部耗资巨大的灾难片体会到了温室效应背后隐藏的巨大危机，以此为契机，各种作品中"温室效应"四个字的存在感也日渐增加。2007 年，老牌 GALGAME 厂商 SkyFish 发售的作品『はるかぜどりに、とまりぎを。』(中译『恋爱温室效应』) 就是其中之一。

在该作中的设定里这样写道：从二十世纪末前后开始因为温室效应的逐渐加重，全球海水水位上升，陆地面积随之减小。到了故事发生的年代——2024 年，世界已经有超过一半的陆地被海水所覆盖。与此同时，世界上还爆发出一种致死的凶恶疾病——"サトリ病"，发作之后人能够察觉到自己的死期，并无药可治。这种病经过十数年时间的蔓延，全人类都已经被感染，区别只是有没有发作而已。在自然灾害与疾病的双重夹击之下，人类依然在苟延残喘……

从『ソレイユ』系列就可以看出，SkyFish 社比较善于创造世界观，而本作的设定中这组合式的灾难看起来十分有趣，虽然不能说得上是正统的终末，但人类所处环境也已经于终末相差不远了。可是，该作的剧本可以说完全浪费了这样的背景，被淹没的城市只不过是一个"客观存在"的事实，在作中起到的作用不过是提供了一些有趣和美丽的背景图而已，几乎完全没有被融入到故事中；而后者サトリ病更成为故事超展开的免罪符。而即便抛开背景设定，该作的评价也并不乐观，大批玩家表示除了第一女主角妹妹春音之外，其他人物都可以忽略……

『はるかぜどりに、とまりぎを。2』

『恋爱温室效应2』

公司：SkyFish
原画：蔓木鋼音，ひなた睦月，唐辛子ひでゆ、コバぴょん，ゆき恵
剧本：素浪人，弘森魚（ひろもりさかな）、巳無月麗羅，御厨みくり
音乐：MANYO
发售日：2010 年 1 月 29 日

这部作品在面世之后就遭到各处抨击，很快石沉大海，可不知是 SkyFish 自己也认为这么一个好题材浪费掉很可惜还是怎么，该作在时隔 3 年之后的 2010 年竟然还发售了一款正统的续作『はるかぜどりに、とまりぎを。2nd Story ～月の扉と海の欠片～』(月之扉与海之碎片)。这一次，作品成功地完成了蜕变，成为一款值得让我们记住的，充满终末气氛的佳作。

从设定上来看，续作依然沿用了温室效应

和サトリ病蔓延的背景，不过故事发生的时间设定在前作的十几年前，那正是两种灾害最为严重的时期（经考证，第二作的男女主角正是前作男主角的父母）。人们不得不目睹充满了各种回忆的都市沉入海底，同时还得面对已经让人口数量减少了一半的恐怖疾病。相对于『明日世界』那种陨石坠落般突然来临的终末，本作中的人们则是眼睁睁地看着末日一点点地到来，作品整体弥漫着一种末世的伤愁之感，但又不至于过于悲壮，作中人物都仿佛已经淡然地接受了世界即将终结这一事实，并依旧继续过着他们平凡的“日常”。“正因为知道破灭的到来才要继续努力的生活下去”，从这一角度来看，本作与『終末の過ごし方』所表现的末世情绪很相似。

在剧情方面，本作却实实在在地将两大灾害融入到了故事当中，有的作为话题，有的成为故事展开的契机，也存在处理得出彩的地方。特别值得一提的是故事的序章中登场的身患サトリ病的少女织姬星，她的存在不但为故事铺上了一层悲剧色彩的底子，那份在悲剧的命运中依然传播着笑颜的坚强更是主题思想的最佳诠释。



『ネコっかわいがり！－クレイン イヌネコ病院診療中－』

『喵喵病院』

公司：13cm
原画：戌角柾、なつめえり
剧本：うつろあくた、西空康誠、M.Iwacock
音乐：U–ma
发售日：2006 年 2 月 24 日

或许有读者会表示不解，标题又是疼爱喵星人又是什么医院诊疗，一看画面明显不是卖萌就是拔作，这也能成终末系？——正是因为这强烈的欺骗性，130cm 在 2006 年推出的这“发情猫耳 ADV”『ネコっかわいがり！』（疼爱猫咪・猫犬病院诊察中）成为了一款 GALGAME 史上“恶名昭彰”的作品。

我们先看看官方的剧情介绍：这是一个猫耳人与狗耳人理所当然存在的世界，故事的舞台是远离城市的一个小诊所，在这里居住着一群长着猫耳狗耳的患者和为大家治疗的医生。男主角杰克失去了来到诊所前的记忆，他在这里身为患者的同时也担当着医生助手的工作。按照医生的安排或者患者的意愿对患者进行治疗，而治疗的方式便是啪啪啪……

如何？是不是萌系和拔系元素满载的故事？实际上作品中前半部分（包括多位女主角的个人路线）也的确全是按照这个套路展开，几乎都由平淡的日常和无意义的卖萌组成，营造了一个悠然温馨的世界。可是当玩家展开最后出现的 True route，才会了解到之前所看到的一切快乐轻松全都是假象，现实是这样的：世界上存在的猫耳和狗耳是一种全世界蔓延的致死率 100% 的绝症——DOTES 的发病症状，该病症最终阶段会像狂犬病一样失去理性袭击他人。人类在这种未知的疾病面前束手无策，人类社会已经几近灭亡。而故事中小小的诊所就是为了研究特效药而建立的人类最后的堡垒。要求主人公与患者们啪啪啪是因为○行为可以暂缓病情的恶化。在故事中，本名爱丽丝的医生已经研究出了特效药的制造方法，但必须从发症者的脑髓里提取疫苗，这便意味着被抽取疫苗的本人也会死亡。













随着世界观的颠覆，作品中的男女主角的真实身份也渐渐浮出水面，她们中间有抽取疫苗对象的志愿者，有追究 DOTES 真相的研究者，也有已经发展到末期症状的牺牲品。而故事的主人公本来并没有患病，但为了成为志愿者而主动感染，并因此失去了过去的记忆。面对这终末一般的世界，少年少女们或无私奉献，或被命运所捉弄，最终几乎都没有逃过死亡，唯一一个生死不明的患者也被送往了“别的设施”。剩下没有感染病毒的爱丽丝医生，背负起所有人留下的希望，带着制造好的疫苗独自离开了诊所。

本来很轻松的世界一转变成为严酷的终末剧，这巨大的反差让大批仅仅因为萌兽耳而购买本作的玩家深受打击。不过若从终末题材的角度来看，本作的确相当有想法。

首先必须说明，本作是明显有意图制作成这样，先设计好一个终末的世界观，然后伪装成轻松的萌作，而非在萌作的基础上勉强加上一个终末结局。前期故事中存在一些伏笔和征兆，让人感觉仿佛背后会有点什么，只不过任谁都料都没想到 130cm 会在兽耳这一普遍流行的萌属性上挖掘出如此深刻残酷的世界观呢？而且值得肯定的是作品对病毒还从医学的角度进行解释和研究，这部分内容明显是费了心思的，至少对于门外汉来看不出明显的漏洞。虽然含有一些伪科学成分，但投入了心血的设定上还是让作品的说服力增加了不少。

其次，作为终末系作品，本作中并没有单纯将 DOTES 写成一种单纯的杀人病毒，而花费了不少笔墨去探讨该病毒的真相。不过，这一讨论在作品中并没有收尾，而是延续到了 C71 上剧本原作者以同人志形式发售的后日谈小说『What a Wonderful World』里（后来也发布了网页版）。小说中，爱丽丝医生带着疫苗来到被称为 center 的患者收容设施里，在这里与游戏中唯一幸存的患者ナミ（波）重逢。这个时候的ナミ已经怀上了游戏主人公的身孕——根据爱丽丝的经验，DOTES 患者会完全失去生殖能力，可眼前年纪还小的ナミ却怀上了同为病患的主人公的孩子，这便展示出了 DOTES 不同的可能性，为此爱丽丝决心不惜性命也要保护ナミ和她的孩子。后来为了逃避来自某大型制药公司派出的间谍的袭击，爱丽丝在带着ナミ出逃的途中身负重伤，关键时刻被一群长着猫耳和狗耳的神秘人物所救。这时，爱丽丝迎来了她悲惨一生的尽头，故事也随之走到了结局。作者没有说明这群兽耳团体是什么来路，取而代之的是留下了ナミ怀抱着刚刚诞生的，头上长着兽耳的婴儿的画面……

这意味深长的结局仿佛在说明作者心目中的 DOTES 诞生的本来目的并非是让人类灭亡，而是为了对人类进行选拔，促使人类进化也说不一定……

正如前文所说，将世界灭亡与人类进化结合起来其实正是终末题材的一个典型手法，人尽皆知的『EVA』即是如此——不过笔者通过本作的故事，却想到了藤子·F·不二雄老师留下的那个精彩的短篇漫画『流血鬼』，但“兽耳病毒”实在比“吸血鬼病毒”残酷太多太多……



= 0
= 0
= bq2/(4*aq2)

以终末为话题的作品
SINGLE ATTACHED

『終わる世界とバースデイ』

『终结的世界与生日』

公司：Cotton Soft
原画：司ゆうき
剧本：海富一，狩野伊太朗，御導はるか，片岡とも（辅助），池波智香（辅助）
音乐：Elements Garden，Ebi，SENTIVE，SHIM(TGZ SOUNDs)，bassy，project lights
发售日：2012 年 07 年 27 日

受到『2012』和玛雅预言的影响，去年一整年时间都是终末题材作品的高发期，而我们从全年标榜着“世界末日”的作品中选出在 erogame 批评空间上得分最高的一个，就是这款由棉花社推出的『終わる世界とバースデイ』（终结的世界与生日），不但如此，该作同时还是棉花社创建 5 年来评价最高的一作——是不是很让人期待？说实话，如果没有这款作品的出现和它的高评价，或许这篇文章根本不会出现在大家的面前。笔者起初是打算把它当做主菜，可是当全通了该作之后却不得不临时更改了文章结构，其具体原因，我们先从故事和设定说起。

一开始，游戏向我们介绍了人物关系和故事背景：主人公冬谷和臣有一对青梅竹马的兄妹，他们都在没有亲情和家庭眷顾环境中长大，三人关系很要好，哥哥千崎陶也与他情同手足，而妹妹千崎入莉则是他初恋的对象。但是在两年之前，陶也骑摩托车载着入莉被卷入交通事故。陶也离开了人世，而入莉自那一天起便陷入混乱，天生弱视的她从此将和臣当成哥哥看待。为了不让入莉不安定的内心更加崩坏，和臣也不得不扮演起陶也的身份，带着入莉一起，小心翼翼地生活着。故事前期，主人公一面保护着“妹妹”一面与新结识的数位同伴过着平凡的学校生活，这时候网上开始盛传一个预言：就在入莉生日的 2012 年 9 月 29 日这一天——世界末日将会到来。起初大家都对这样毫无根据的谣言不以为然，但在网上放出这谣言的“预





終わる世界とバースデイ
The end of the world,and happy birthday
When you make a vow to God,do not delay fulfilling it;for he has no pleasure in fools.
Fulfill what you vow. It is better that you should notvow than that you should vow and not fulfill it.

言者”又接二连三地做出多次预言，而且这些预言都以不同的形式成为了现实，这样一来世界末日预言的可信度立刻就上升了。为了追究真相和商议预言的对策，和臣与同伴们聚集到了一起——以上大致是共通线的内容。接下来在故事的三条线中，众人面对预言做出了各种对策和努力，但各种预言中大大小小的灾害还是无一例外的袭来，除了最初的入莉线分支结局唐突让人摸不着头脑，三力线和柊线都描写了不同的“世界末日”：前者是不明的杀人病毒在全世界蔓延，导致人心惶惶，所有人都不再相信身边的人，最终演变成无差别的杀戮；后者则是在明明还在夏末秋初的时节，日本整座城市突然结冰，市民一个个被冻死……这一部分虽然看起来很没有条理，但还是很具有终末系故事的风味，可是，“终末”的戏份也到此为止了。

在接下来的故事中，玩家会得知这个反复轮回的世界其实只是一个人为创造的假想空间。现实



世界里的时间已经是 2029 年，而且真相与和臣的记忆存在巨大冲突：10 年前是和臣载着入莉遭遇到交通事故，过世的也不是陶也，而是入莉。在那之后的十年时间里，和臣与陶也两人合力想要通过数据和信息创造了一个完全再现入莉的“人工意识”——她也就是在前半故事中与和臣一起行动的“入莉”，而假想空间则是为了能够让人工意识与真实人类相接触，以便逐渐成长而创造的。

现实中 100 个主动脑后插管，消除了现实里的记忆，参与进来的人都是被“能够体验过去、改变过去的悔恨的游戏”这样的标语所蒙蔽，实际上这个假想空间只能在接近一个月的时间里 LOOP，这也就是“世界末日”的真相。末日到来后所有人的记忆都会被重置，也就是说，只要还留在假想空间里一天，人们不但无法察觉自己的精神被囚禁，改变过去更是不可能实现。另一方面，假想空间的时间流逝是可以调整的，只要作为 GM 的陶也愿意，可以让人们在假想空间里 LOOP 几千遍几万遍，而现实世界里时间可能只需要几分钟。原本作为假想空间设计师的和臣应该以引导者的身份保留现实的记忆进入“游戏”，以便协助“入莉”成长。可进入游戏之前和臣不知是逃避现实还是良心发现，他更改了设置将自己现实记忆也消除了……

故事真相大白，之后的故事也就简单了：得知真相的和臣，在人工意识“入莉”的帮助下制止了陶也越发疯狂的计划，而“入莉”则与其他同时存在的人工意识一同将自己的存在封印（内部加密）了起来……

说完故事，其实为什么不把该作当成主菜原因也就很明显——该作本质上是一款披着终末系外皮的 SF 剧。不过笔者眼里更重要的因素在于该作剧本的品质不够硬，挑不起大梁。该作故事能够勉强说圆满，但存在很多细节的不合理也经不起推敲。剧本没能将前半部分世界末日的经历与故事后期联系起来，感觉就像是看了一场闹剧；而主人公的塑造也较为失败，剧本需要他犯傻的时候他就犯傻，需要他爆种的时候就爆种，其存在就像一个纯粹的线索人物，没有个性没有灵魂。

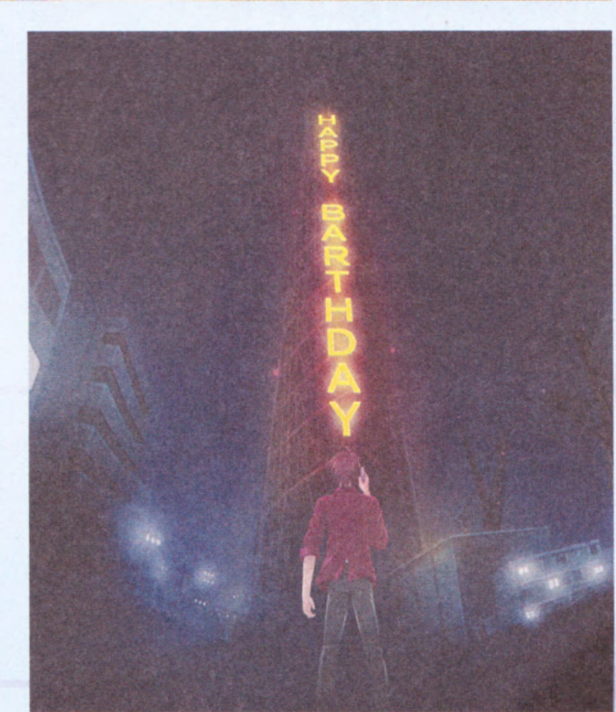
这些缺陷都可以归结于剧本家对于故事的构架能力和情节的掌控能力不足，而作品表现出的创意和想法还是很值得赞扬的。脑后插管和假想空间这样的设定，虽然我们第一反应通常是『黑客帝国』，不过在 GALGAME 中有一个更适合终末这个话题的对象，那就是由 NEC 发售的名作『间奏曲』（INTERLUDE）。这部作品虽然内容相当艰深晦涩，但通看全篇后有一点很明确：故事中的现实世界已经毁灭，于是人们放弃现实走进机械棺材，生活在虚构的梦世界中……

最后笔者实在忍不住想要吐槽一下『終わる世界とバースデイ』的制作者，你们真的玩够了！女主角之一游戏中通称ルカ的金发双马尾傲娇，全名写作“夏越大天使”，其中“大天使”读作ミカエル（即 Mikael、米迦勒，基督教中的大天使之一）……究竟要怎样的 DQN 父母才会给儿女取这么中二的名字啊。

在设定解说的时候我们可以了解到每条线出现的世界末日都与对应的女主角有关系，而藤白柊线里荒诞的冰河时代是怎么来的呢？首先是柊沉迷于轻小说，经常用轻小说的知识说出不少冷场的话，然后她还特别喜欢弗利萨，时不时会模仿『龙珠』中的弗利萨的台词，再加上她为人豪爽又颇有女杰的气质……综合三个因素，她得到一个绰号：“弗利萨大人”。而弗利萨的名字就来源自冰箱（Freezer）一词，因此她所经历的末日便是冰天雪地……好吧，花掉整条线来讲一个巨大的冷笑话的作法真是前所未闻。







『さくら、咲きました。』

『樱花，盛开了』

公司：SORAHANE
原画：秋月つかさ，腹ぺ娘
剧本：小野楽園，砥石大樹，ポチくん，甲二，五十嵐十六，昼王
音乐：Tinkerbell Sound Label
发售日：2012 年 08 月 24 日

『さくら、咲きました。』(樱花，盛开了)是 2012 年发售的另一款将世界末日当做噱头展开宣传的名作。在游戏上市之前，各种宣传情报和体验版展现出了非常独特而值得玩味的世界观：在遥远的未来，随着科技的高度发展，人类已经得到了几乎不死的生命，他们不会生病，不会衰老，各种现代的致命伤也能痊愈。而随着生命的半永久化，人们也渐渐失去了生活中的热情和活力。

故事中过着十年如一日的生活的主人公面前，突然出现了一位神秘少女，她宣告了一颗陨石即将撞击地球，世界末日即将到来的消息。于是主人公们纷纷展开了各自的思绪，有人被选入了宇宙移民计划，有的选择了逆来顺受，也有人决定继续他们平凡的生活，认为平凡才是生活的真谛。与上面说到的『終わる世界とバースデイ』一样，本作如果只看上文写到这部分，那么对于终末系作品来说可以说相当有潜力，可是故事中期一个转折，玩家才发现自己被制作者扇了一个耳光：原来陨石撞地球只是一场谎言，少女散播这谎言的目的只是为了让获得永生的人类重新审视生命的意义。于是在地球上的人们继续过着一如既往的生活，数百年之后被骗上宇宙的移民船也回到地球，与旧游重逢的主人公们又回到以往那普通的日常……

在旁人看来这样的故事设计的确显得相当诡异而意义不明。而作品穿插的关键路线中，制作者有向我们展示本作的主题思想是通过讨论短暂的生命和永久的生命哪一种更有价值，并以此赞美生命的意义，但由于讨论的过程的乏力实在让人难以感同身受。

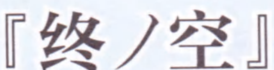








『终ノ空』



公司：ケロQ
原画：基 4%，SCA-自（すかぢ），にのみい隊長，みさくらなんこつ（一部原画）
剧本：SCA-自（すかぢ）
发售日：1999 年 08 月 27 日

这部出现于 1999 年这个特殊年代的终末题材作品，严格说起来也只是将终末作为话题的圈外之作。作中人物疯狂的表现以及晦涩难懂的主题使其得到了"GALGAME 史上三大电波游戏之一"的称号。在这里我们提到它，是因为作中使用独特的手法展现出了骇人的终末思想。

故事的剧情说起来非常简单，在学校受到严重排挤和捉弄的少女高岛ざくろ，听信他校女生的唆使，高呼着"觉醒"和"拯救世界"从学校楼顶跳楼自杀。其后同样在班级受到欺辱，精神处在崩溃边缘的少年间宫卓司受到自杀事件的启发，开始宣扬终末思想。他依靠饶舌的嘴炮能力俘虏了大批信徒，以学校地下为据点组建了一个类似邪教的团体，连老师也成为她的阶下囚。卓司以及他的信者们坚信着这个现实世界终结之后名为"终之空"的天堂便会到来，最终逐一从屋顶跳楼自杀……

作品独特之处在于分别采用 4 个人物的不同视点来描写这个疯狂的事件。前两个视点是普通的高中生水上行人和他青梅竹马的少女若槻琴美，故事中琴美被邪教绑架，而行人将她救了出来。第三视点是最初自杀的少女高岛ざくろ，讲述了她自杀前的几段经历，气氛阴暗压而抑，而最后开启的便是间宫卓司的视点——作品的疯狂在这里达到了顶峰，玩家通过他的眼睛看到的世界与之前展现出的全然不同，他不但能看到自己妄想的生物，整个世界空气浑浊，仿佛没有阳光，空中还漂浮着类似眼球和怪物一般诡异的存在……当然，按照常理来思考，看到这些场景是他精神意识错乱之后发狂的结果，但同时这也就意味着他鼓吹终末论并非恶意和胡编乱造，而是本人的真实想法，这更加剧了作品的狂气。

由于无法感受他人的内心，人们一般只能相信自己眼里的世界是真实的，并且通过"常识"和"共感"去否定他人的世界。『终之空』中，或许"常识"站在行人这一边，但却并不能否认卓司也有其自己的真实。剧本作者 SCA 自没有明确的指出故事里哪一种世界才是正确的，而是留下暧昧的描写和模棱两可的结局让玩家自行判断，而这个议题，一直延续到了 11 年后的『素晴らしき日々』中也没有得出结论。

界定模糊的终末题材作品
OTHER RELATED

『CROSS†CHANNEL』

『CROSS†CHANNEL』

公司：FlyingShine
剧本：田中ロミオ
原画：松竜
音乐：Funczion SOUNDS
发售日：2003 年 9 月 26 日（初版）

作为当今大名鼎鼎的剧本家，田中罗密欧的早期作品『CROSS † CHANNEL』作品当时一面世就俘虏了大批 FANS 的心，至今也没有被大家淡忘。

作品中一群生活无法适应社会的少年少女在一次失败的露营活动后，返回城市却发现人类灭亡了，世界上仿佛只剩下他们几人。反复在一周时间里轮回之后，玩家和主人公逐渐发现世界的秘密，原来是他们误入了一个人类本来就已经消失的世界，于是接下来，作为观测者的主人公在一一解除了同伴们的心结之后将他们送回了原本的世界。

该作之所以深入人心，笔者认为至少有两大成功之处。其一是故事结构和叙述方式的巧妙，故事一开始让人误以为本作只是一个普通的青春校园剧，但随着二周目和三周目的深入，世界的全貌和人物平凡的外表下脱离常规的部分才逐渐显现出来。其二是故事对主题的讨论很有讲究。由于主人公平时行事十分"愉快"，日常中充斥着各种让人始料不及的笑料，这些夸张的内容配合本来就超现实的背景设定，更突出了荒诞的气氛。罗密欧便是有意地在这荒诞中严肃而哲学的讨论着他永恒的主题：人与人，人与四周，人与社会的关系。

作品中终末的气氛并不浓，所谓穿越到无人的世界本质上也与世界末日有所不同，也凸显了部分终末题材常见的元素：比如人与人之间的相互猜疑，甚至会染上狂气；失去了社会的概念，法律不再有意义，人物面临的也就是一个无法的世界。而这些内容在下面将要说的『天鹅之歌』里更为明显。





『SWAN SONG』

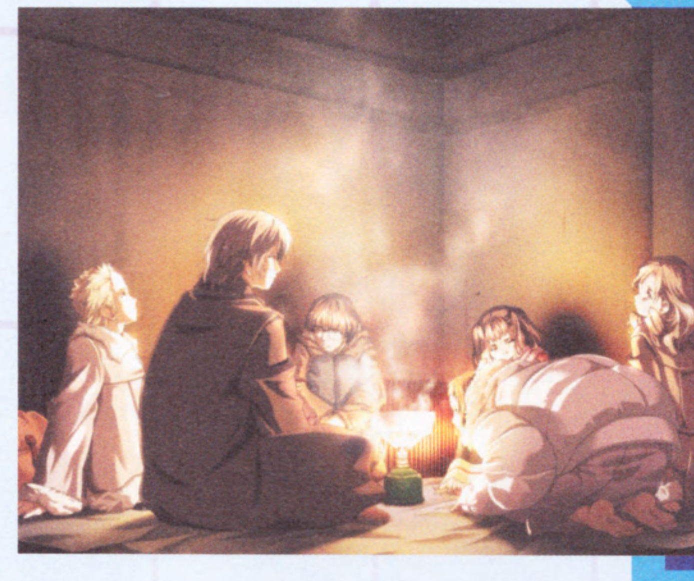
『天鹅之歌』

公司：Le.Chocolat
企画・剧本・演出：瀬戸口廉也
原画：川原诚
音乐：Funczion SOUNDS Milktub
发售日：2005 年 7 月 29 日

一场"早有预谋"的大地震以及其后因为附近山崩导致湖水倒灌使一个山区小镇一夜间成了死城。活下来的人分为各自的集团，为了生存物资展开斗争，人们的心态也逐渐疯狂。

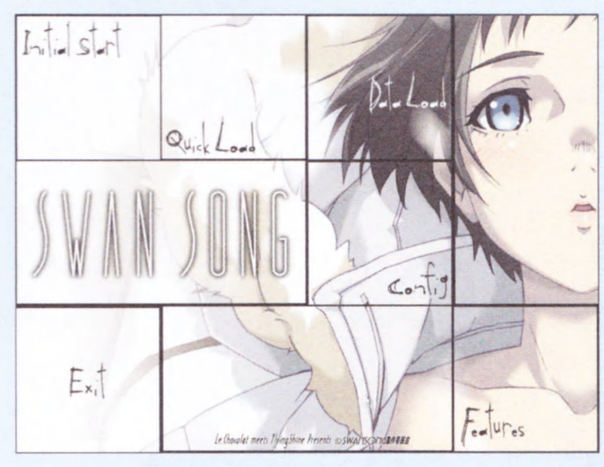
濑户口廉也的第二部作品，『天鹅之歌』所描述的终末并不是全世界范围，但却比上文中列举的所有游戏都要残酷。人们在这个世界不但要面对寒冷的天气，满面疮痍的城镇这种来自周围环境的绝望，还不得不面对另一种来自人性的绝望。崩溃的城镇里已经不存在所谓的社会体制，法律法规也不再具有效力，很多人的行为超出了社会的常识。诚然，绝望是终末题材不可取少的心理元素，但如果只剩绝望作品也就会显得缺少立意，因此本作中濑户口专程在颓废而荒芜的世界里创造了教堂这一圣神的场景，并且通过少女ひろえ在教会里修复的神像为故事挤出了最后一缕希望。

本作作为群像剧，濑户口最拿手的人物心里刻画也得到了淋漓尽致的发挥：通过相互交错的不同视点，表现出了每个角色自己的思想和意志，他们相互猜疑，相互对立，纷纷固执己见，很少握手言和或相互妥协——这种真实系的描写与健速大先生的理想主义形成鲜明对比，也是本作的看点之一。









Epilogue

如果大家能够看到这篇文字，那么我们可以欢呼一下，2012 的世界末日并没有到来，人类"总算"又逃过一劫。不过生命和时间有限的人类势必无法抵抗"世界末日"四个字的诱惑，耐不住寂寞的人很快便能找出下一个世界终结的时日，自顾自地宣扬，自顾自地恐慌。说来虽然可笑，但是人们却总能从绝望中寻找并创造出希望，温暖以及崇高等等积极元素，这么看起来世界末日似乎也不是那么可怕了。▲





Sentimental Graffiti
Memory Book
同人作者紫夏
初・个人志
献给属于我们那个时代的
LOVE SONG......
青涩宝贝回忆绘本
SRO
内容：青涩宝贝插图+文字本
页数：20P
售价：20元
MSL
MOBILE SUIT LEAGUE
MSL-019
参展计划：2012年12月22日上海CP11首发，2013年2月2日重庆CT7，
2月23日贵阳CH02，广州YACA2013春.详情请关注MSL同人社微薄官网。
官网：http://doujin.cnmsl.org/
紫夏的BLOG：http://weibo.com/violetchar
淘宝地址：http://violetworks.taobao.com/
RLS OF STEEL
钢铁少女
OT+少女与战车，来撸炮吧！
内容：战车/少女主题插图+小说同人志
页数：预计100P超
售价：未定
MSL
MOBILE SUIT LEAGUE
MSL-020
参展计划：2013年2月2日重庆CT7首发预计，2月23日贵阳CH02，
广州YACA2013春。之后的展会详情请关注MSL同人社微薄官网。
官网：http://doujin.cnmsl.org/
主催紫夏的BLOG：http://weibo.com/violetchar
淘宝地址：http://violetworks.taobao.com/



官方網站：http://www.yaca.cn 新浪微博：http://weibo.com/yacablog
YACA春季動漫展
2013.2.23—24（周六—周日元宵節）
廣州琶洲·中洲中心
作者 ..SKY
YACA
五一動漫嘉年華
2013.4.30—5.1
廣州·琶洲中洲中心
YACA
夏季動漫展
2013.8.3—4
廣州·琶洲中洲中心
二次元狂熱官方攤位在V604！
YACA春季原創同人祭
第九屆YACA動漫頒獎禮
神秘嘉賓亮相YACA
“萌燃春天”COSPLAY團體賽
“地獄湯圓”第二彈——美女廚房
“聲の王者”春季聲優大賽
“燃燒之聲”動漫歌唱比賽

国产原创纵版弹幕射击游戏

—《铳翼》

说明：本作为刻痕系列 ADV 新作《恋痕》的前传及起始篇章（《恋痕》序篇）。

故事背景：

● 西历 2112 年，在末日传说结束的百年之后，人类已经建立起一个科技高速发展的世界，此时的地球，已经被人类建设成了一座完美的伊甸园。人类在这座伊甸园里，尽情的释放着自己的疯狂与欲望，战火和纷争、罪恶和杀戮依然连绵不断。

● 西历 2113 年，由于战争武器的需要，改造人（生命兵器）研究计划开始实施，第一批被选中的孩子被送入了神秘的研究机构接受身体改造。

● 西历 2115 年，一颗神秘的陨石逼近地球，在不久的未来即将与地球相撞。人类惶恐不已，开始用各种手段研究对抗陨石的对策，更有科学家预言如果不想办法阻止陨石的降临，这颗陨石将在三年之后撞击地球。

● 西历 2116 年，科学家分析出即将撞击地球的这颗陨石上包含了大量未知生命体和疑似病毒的物质，即使人类有幸在陨石冲击地球的撞击中幸存，也可能因神秘生命体和病毒的入侵而导致毁灭。

● 西历 2117 年末，在陨石即将撞击地球的时刻，三位被人类改造过的生命兵器少女，背负着所有人类的希望，踏上了迎击陨石拯救世人的道路。

- 本作是发生在《恋痕》约 100 年前的故事 / 故事原案出自蓝天使制作组《永久之绊》









制作团队：

总制作人：VY
标题音乐：Zoey
剧情：水雨月冰璃
制作协力：水雨月冰璃
QA Tester：
VY
落飞风樱
端木嘉龙
十六夜晓
水雨月冰璃
制作、著作：水星石 / 蓝天使制作组

关于水星石：

本作的开发团队‘水星石’，为蓝天使制作组组内的第三个游戏开发团队，于 2012 年初正式建立，本团队由制作组内核心成员 VY 担任领衔制作人，目标是做出真正意义上具有游戏性和挑战性的原创游戏佳作，为国人原创游戏做出更大的贡献与推动，让支持我们的玩家享受到更多类型、更有趣味性和挑战性的原创游戏作品。


RA 2012 个人插画绘本
鏡の国のアリス
through the Looking glass
WHITE DATURA PRODUCED #05 2012 WINTER
RA'S COLOR WORKS.Form"Through the Looking-glass"2012 White Datura Copyright



(封面)

尺　寸　A4
作　者　RA
发　行　White Datura
页　数　32P
内　容　爱丽丝主题插画绘本“Through the Looking-glass”
官　网　http://www.white-datura.com/
微　博　http://weibo.com/u/1865612932

White Datura



拿出手机扫二维码吧！

用安卓或者苹果手机上的微信、我查查和UC浏览器等扫描以下二维码，就可以直接用手机下载二次元狂热APP和登陆二次元狂热官方网店了！

使用指南





ios下载



官方网店



安卓下载



官方微博

用电脑安装Itools软件也可以搜“二次元狂热”下载APP哟！请打开随刊光盘中的安装程序安装。



宅腐族的生活离不开二次元，软妹子、手办纸模、cosplay……身中“二次元”毒的你也许对APP Store里小游戏并不上心，却很容易被二次元吸引。用iPhone同样可以找到属于你的世界！就让iTools带着你穿越二次元，感受专属你的宽广世界！

爱在二次元的宅腐们每天都会耗费不少时间去搜罗动漫周边讯息，而这些在iTools都能轻易获取。爱上动漫除了故事还有动人的音乐，iTools音乐专区收录了众多热门动漫音乐和MV，打开iTools，你最爱的音乐MV一键捕获。

听音乐不懂日语也没关系，用iTools能给歌曲添加中文歌词和封面哦。还能把最爱的音乐制成iPhone铃声，玩动漫腔调十足。iTools壁纸专区集结大量热门动漫壁纸，喜欢收集动漫壁纸的御宅门可尽情下载存货。

在这里，iTools为果粉御宅打造属于你的天地。如果你是二次元APP的死忠，iTools正版市场还有大量ACG同好最爱的iOS应用游戏随你下载。



现在，是不是有点欲火难耐？那赶紧下载iTools，更多好玩的功能等你去发掘……

授权方式：免费

应用平台：Windows XP、Windows Vista、Windows 7、Mac OS等

下载地址：http://tinyurl.com/byq786z

创想天空成立于2011年，创始团队均来自权威互联网企业。公司专注于互联网包括移动互联网领域，一切以产品和用户为本，为用户打造最好的移动互联网产品，为用户与社会创造价值。

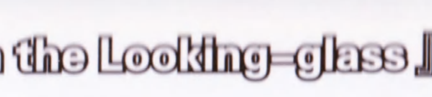


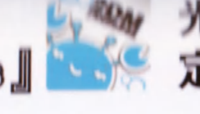
双月128页厚亚光铜版纸精美印刷收录精选动漫、Galgame和同人高质量美图
二次元画刊
Two Dimensions
弥生
17 第十七期
（双月刊）2013年3月号
光盘定价：29.8元
本手册及附属礼品为非卖品，随光盘赠送，不得单独出售
封面作者：Soul
出自：Soul个人本《Pretty Soul》
（幻梦镜像出品）
乙女不如狗，萝莉满地走？
那女子大生的战斗力有多少？
——或许会颠覆你常识的「女子大学生图鉴」连载开始
只知对着人妻撸，谁懂表妹心里苦
——那就对着人妻撸个够吧，亚丝娜は俺の嫁！
不萌喀秋莎的都发配西伯利亚强制劳动 25 天
——二战兵器娘连载之战车娘苏联篇（二），主力坦克系数登场
你就像那冬天里的一把火
——圣战百绘卷·C82专题（下）
“红番区”：八月社年度大作「大图书馆的牧羊人」强势来袭
没有打过游戏也能照样玩转——图说「Muv-Luv」系列发展史
新设栏目“原画师列传”：LiLith重口味画师カガミ
“名绘师”和“绘者花道”栏目分别推荐人气漫画家藤真拓哉、八月社当家原画师べっかんこう；以及热播新番「樱花庄的宠物女孩」原作插画溝口ケージ。

二次元狂热 Two Dimensions Mania
2013 Jan. 01

二次元狂热工作室制作
发行热线：(010)64484866
官方微博： http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱： jediliao@gmail.com

封底故事
『Through the Looking-glass』





光盘定价 25 非卖品